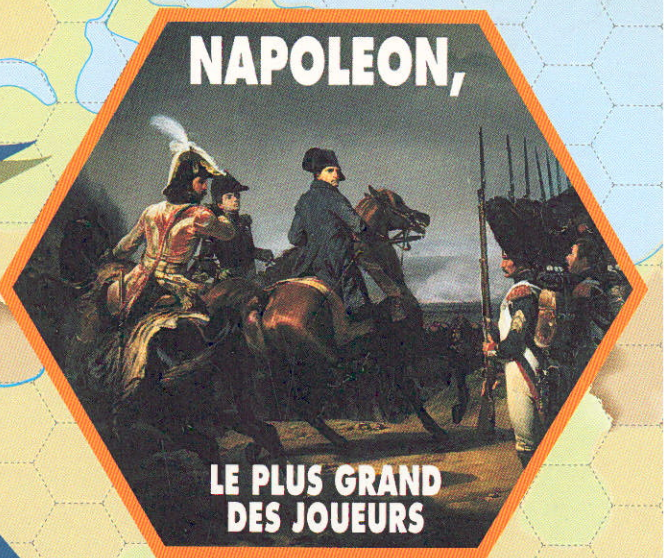
VAE VICTIS

LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

N° 1 FEVRIER-MARS 1995
39 FF - 285 FB



Un jeu stratégique complet dans ce numéro

TUNISIE 1943

La campagne des cinq nations

carte 40 x 60
200 pions illustrés

JEUX AVEC FIGURINES

Sécession 15 mm : Gaine's Mill
DBM en antique médiéval
Nouveautés de 6 à 25 mm

JEUX SUR HEXAGONES

ASL : partisans à l'Est 1944
Rome : au delà de SPQR
Empire : le bon choix

JEUX SUR INFORMATIQUE

M 3360 - 1 - 39,00 F-RD

VAE VICTIS... MALHEUR AUX VAINCUS !

C'est sur ces fortes paroles, dit-on, que Brennus, ayant pris Rome au IV^e siècle avant J.-C., jeta son glaive dans la balance pour exiger des sénateurs romains un plus lourd tribut.

Aujourd'hui, certains historiens pensent que notre premier grand chef gaulois n'a existé que dans l'imagination de leurs prédécesseurs. Qu'importe. La phrase est trop belle, nous l'avons adoptée pour porter les couleurs de la revue qui est entre vos mains : pour la première fois en langue française, un magazine entièrement et exclusivement consacré au jeu d'histoire tactique et stratégique.

Tous les deux mois, ***VaeVictis*** vous propose :

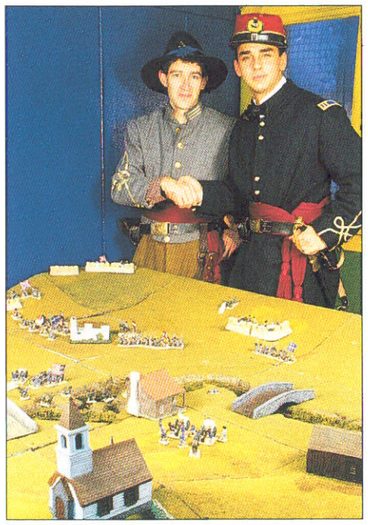
— un front immense, couvrant toute l'Histoire, de la plus haute Antiquité à nos jours;

— une profondeur de dispositif, vous permettant d'évoluer au sein d'une escarmouche ou d'un combat de section autant que de prendre le commandement en chef des armées;

— un éventail de moyens et de supports qui vous feront manier, à votre guise et selon vos goûts, les pions de carton sur cartes hexagonées (**un jeu complet dans chaque numéro**), les figurines sur terrain réaliste, les simulations tactiques ou stratégiques sur écran vidéo et CD-Rom, et les jeux de cartes tout récemment redécouverts.

L'Histoire, notre théâtre d'opérations

Pour ***VaeVictis***, il ne s'agit pas de conquérir ces immenses terres traversées de magie, où de puissantes armées de papier tiennent déjà garnison. Le général avisé est celui qui, tel Napoléon, sait être le plus fort en un seul point du terrain, choisi par lui. Nous nous sommes donc imposé un théâtre d'opérations précis : l'Histoire dans son sens le plus large, incluant le fameux « *que se serait-il passé si ?* ».



Jeu avec figurines... La tenue est facultative !

Sans méconnaître l'importance prise par le fantastique dans le jeu tactique et stratégique, nous veillerons à n'évoquer ce secteur dans ***VaeVictis*** que dans la mesure où il constitue un *passage*, une *marche*, pour de nombreux joueurs — jeunes en particulier —, aujourd'hui séduits par un univers onirique et qui, demain, découvriront que l'Histoire est la plus séduisante des magiciennes.

Quant aux jeux de rôle, nous ne vous en proposerons qu'un seul dans ***VaeVictis***, immuable dans un contexte chaque fois différent, et toujours le plus noble : le rôle du chef sur le terrain. Enfin, dans le domaine vidéo, aucune confusion ne sera faite dans ces pages entre le vrai jeu tactique ou stratégique — présent dans ***VaeVictis*** — et le jeu d'arcade à contexte militaire.

Noyé dans la grande famille des « jeux de réflexion », le jeu d'histoire en a été jusqu'à présent, en France, le parent pauvre. La sortie de ***VaeVictis*** met un terme à cette situation. Joueurs d'histoire sur carte ou sur terrain, vous êtes des milliers à avoir tenu seuls, héroïquement, aux six coins de l'Hexagone. Votre ténacité est récompensée. Sous son oriflamme d'azur, telle l'armée de secours qui arrive au moment crucial, ***VaeVictis*** entre sur le terrain des magazines spécialisés dans un tourbillon de poussière. « *Vous tiendrez jusqu'à ce qu'on vous relève...* » Mission accomplie, salut aux braves.

Nos principaux confrères en matière de jeux sur hexagones : hormis *Casus Belli*, c'est aux Etats-Unis qu'il faut les chercher.

Directeur de la publication et de la rédaction : François Vauvillier.
Administrateur général : Yves Jobert.
Directeur de la rédaction délégué : Jean-Marie Mongin.
Rédacteur assistant de *VaeVictis* : Théophile Monnier.
Maquette et infographie : François Vauvillier et PLST.
Rédaction : Stéphane Balle, Dominique Breffort, Yves Buffetaut, Christophe Camilotte, Philippe Charbonnier, Jean-François Colombet, Yves Debay, Antoine Demetz, Eric Micheletti, Philippe Teulé, Jean-Louis Viau.
Ont collaboré à ce numéro : Jean-Luc Béchennec, Frédéric Bey, Christophe Caillaud, Frank Debasque, Stéphane De Ieso, Eric di Falco, Jean-Philippe Imbach, Marcello Kramer, Pierre Laporte, Eric Oger, Nicolas Pilartz, Antoine Plait, Vincent Roussely, Walter Vejdovsky, Alexis Tolmatchev.
Publicité : Stéphane Marignac.
Abonnements, rédaction, publicité :
Histoire & Collections,
19, avenue de la République, 75011 Paris.
Tél. : (1) 40.21.18.20. Fax. : (1) 40.21.97.55.
Tarif : 1 an (6 numéros) :
France : 195 F. Union européenne et autres pays : 235 F.
Vente en kiosque : par NMPP.
Vente au détail : Armes & Collections, 19, avenue de la République, 75011 Paris. Tél. : (1) 47.00. 68.72.
Distribution aux points de vente spécialisés en France : Histoire & Documents, 5, allée des Battues, 94432 Chennevières-sur-Marne Cedex. Tél. : (1) 45.76.77.41.
Distribution à l'étranger :
● **Editeur responsable pour la Belgique :** M. Th. Soumillion, 28, avenue Massenet, B-1190 Bruxelles. Tél. : 02/345 91.92. SGB 210-0405835-39. *Abonnements :*
6 numéros : 1 300 FB + 150 FB de port *(au lieu de 1710 F)*
12 numéros : 2 500 FB + 295 FB de port *(au lieu de 3 420 F)*
● **Italie :** Tuttostoria, Ermanno Albertelli Editore.
Via S. Sonnino, 341, 43100 Parma.
● **Espagne :** C.A. Munana, Casado Del Alisal 10, 28014 Madrid.

VaeVictis est un bimestriel publié par *Histoire & Collections*, SARL au capital de 247 000 F. Principaux associés : François Vauvillier (gérant), Yves Jobert, Jean Bouchery.
Numéro de commission paritaire : en cours.
● Photocomposition intégrée *Mac Intosh Centris 650.*
● Flashage et photogravure : *SCIPE et Point 11.*
● Impression : *NIC.*

© Copyright 1995. Reproduction interdite sans accord écrit préalable.

ORDRE DE BATAILLE — FEVRIER MARS 1995 — N° 1

EVENEMENT
Le Trophée Alexandre — 4

SCENARIO
Gaine's Mill (1862), la première victoire de Lee — 6

SCENARIO
Sa Majesté ASL (Advanced Squad Leader) — 12

ART DE LA GUERRE
Le génie militaire de Napoléon — 14

QUE CHOISIR
Soyez Napoléon sous l'Empire des jeux — 16

CAMPAGNES
Tunisie 1943, la campagne des cinq nations — 22

ENCART-JEU
Tunisie 1943
notre jeu central complet avec règles,
(ces encarts non foliotés entre les pages 26 et 27, y co

ANALYSES
SPQR, savants propos sur quelques règles — 32

REGLES
De Bellis Multitudinis, la guerre des multitudes — 36

SCENARIO
Vae Victis ! Rencontre entre Gaulois et Romains — 38

NOUVEAU !
Quoi de neuf dans le domaine de l'imprimé — 41

NOUVEAU !
Conflits en vidéo, la guerre presse-bouton — 44

NOUVEAU !
Du 6 mm au 25 mm, la parade des miniatures — 45

... et le JOURNAL DE MARCHE
(au dos de la carte) — 23

carte A2 et planche de pions A3
pris le sondage détachable, font partie intégrante de *VaeVictis* n° 1)

Le forum des joueurs

Source de documentation avec les analyses, les scénarios, les ordres de bataille, les nouveautés, etc., par lui-même **support de jeu** (jeu central en encart avec pions cartonnés), ***VaeVictis*** sera de surcroît le **moyen d'expression** qui manquait au développement du jeu d'histoire en France. Nous situant à l'extérieur des fédérations et des clubs, nous garantissons à chacun un espace et une libre expression. Cet espace est constitué par le dos de la carte de jeu : le ***Journal de Marche de VaeVictis***. A découvrir sans attendre, en dégrafant votre jeu central.

La presse consacrée au jeu avec figurines : les Britanniques sont les maîtres du genre avec trois magazines. *The Courier* seul vient des Etats-Unis.

Hexagones et figurines

Si ***VaeVictis*** est une revue très française, l'exemple anglo-saxon est indéniablement présent à l'esprit de l'équipe de rédaction, comme il l'est pour tout joueur ouvert sur l'extérieur. Or, la Grande-Bretagne et les Etats-Unis semblent s'être partagés le jeu d'histoire suivant les deux grands sillages que sont le jeu sur hexagones — domaine de prédilection des Américains — et le jeu avec figurines, dont les Britanniques sont les grands maîtres.

Ainsi, pour ne parler que de nos confrères en matière de presse spécialisée, les grandes revues de jeux sur hexagones sont toutes américaines (*Command*, *Strategy & Tactics*, *Move*, *The General*, *3CI*, etc.), comme le sont les éditeurs de jeux en boîte — il s'agit d'ailleurs dans tous les cas de magazines appartenant aux éditeurs de jeux. Quant aux principales revues de jeux avec figurines, toutes indépendantes, elles sont anglaises (*Miniature Wargames*, *Wargames Illustrated*, *Practical Wargamer*), de même que 90 % des artisans proposant une gamme incroyablement riche de figurines à toutes échelles.

Cette situation de fait a longtemps produit un hiatus préjudiciable au jeu d'histoire dans son ensemble, les joueurs sur hexagones ayant eu tendance à juger hâtivement la forme figurative comme fastidieuse à mettre en œuvre et un tantinet infantile, tandis que les joueurs avec figurines considéraient hexagones et pions de carton comme impropres à satisfaire leur penchant esthétique et à reproduire valablement l'atmosphère du champ de bataille.

Un club très tricolore : la Barrière de Clichy.

On commence seulement à sortir de cette situation grâce aux nouvelles tendances qui se font jour : dans les jeux sur hexagones, des pions de plus en plus figuratifs, des cartes de plus en plus attrayantes. Et, côté figurines, des règles de jeu intégrant des notions de commandement, activation et contrôle qui doivent beaucoup aux jeux sur hexagones.

Hexagones et figurines, tel est donc le choix de ***VaeVictis***, comme nous l'expliquons plus en détail dans le *Journal de Marche*.

A vous de jouer

Pour achever cette présentation de ***VaeVictis***, nous avons souhaité respecter de grands équilibres, tant du point de vue des époques abordées que des modes de jeux, sachant que, d'une manière générale, nous avons privilégié la pratique (jeu complet, scénarios, points de règles, etc.) sans que l'analyse et la réflexion historique soient absentes de nos pages. Y sommes-nous parvenus ? Vous avez la parole grâce au sondage en pages centrales.

Fin de la première séquence du premier tour. Dans tous les sens du terme, c'est maintenant à vous de jouer.

François Vauvillier

VOUS L'AVIEZ ATTENDU DEPUIS TOUJOURS... LE VOICI.

VAE VICTIS — LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATÉGIQUE

SOUTENEZ-LE !

Abonnez-vous aujourd'hui en profitant de notre offre spéciale de lancement : 5 numéros pour le prix de 6 !

Bon à découper (ou copier) et renvoyer avec votre règlement à
HISTOIRE & COLLECTIONS
19, avenue de la République, 75011 Paris
Tél. : (1) 40.21.18.20. Fax : (1) 40.21.97.55.

● **JE M'ABONNE POUR UN AN A *VAEVICTIS***
Pour 6 N^os (à partir du **N° 2**) ❒ **195 F (France)** ❒ **235 F (autres pays)**
● **Ci-joint mon règlement de ..... FF**
par ❒ **Chèque bancaire** ❒ **Mandat**
❒ **Carte bleue n°** |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
expirant en |_|_| |_|_| *mois année* **Signature :**

Nom..... Prénom .....
Adresse .....
.....
.....
Ville ..... Code Postal .....

Si vous êtes déjà un fidèle d'H&C, merci de préciser votre N° d'abonné/client (voir en haut à droite de l'étiquette-adresse). N° .....

EVENEMENT

LE TROPHÉE ALEXANDRE
Tournois et reconstitutions

Les meilleurs figuéristes [1] se sont affrontés les 25 et 26 décembre dernier à l'occasion du Trophée Alexandre. Photos et résultats, *VaeVictis* était en première ligne.

Rares sont les conventions françaises de jeux avec figurines qui peuvent se targuer d'égaler en qualité et en quantité ce qui se fait outre-Manche. Le Trophée Alexandre, organisé par le club *La Charge du 93e* sous la direction dynamique d'Alain Raynaud, est de ceux-là. Le trophée avait lieu dans le gymnase du Blanc-Mesnil, en Seine-Saint-Denis, où près d'une centaine de participants se sont affrontés sur quatre règles différentes. Le classement des dix premiers pour chacun des quatre tournois est donné dans cette double page.

Mais les conventions ne sont pas que des compétitions. Elles sont aussi l'occasion de très belles reconstitutions historiques sur les thèmes les plus variés, et elles ont donné lieu à des parties endiablées — souvent multi-joueurs — durant les deux journées.

Malheureusement, de trop rares professionnels — les plus méritants — étaient présents : il faut dire que le concurrence était rude avec le 14e concours des amis de la figurine et de l'histoire (figurines de collection) à Sèvres le même week-end. De même, probablement en raison du relatif éloignement avec Paris, le public ne s'est pas montré nombreux.

Mais les passionnés, eux, étaient là, certains ayant fait le voyage de très loin (Angleterre, Belgique, Allemagne). L'an prochain, avec *VaeVictis*, le public sera au rendez-vous ! ❐

1. Joueurs avec figurines. Pourquoi pas ?

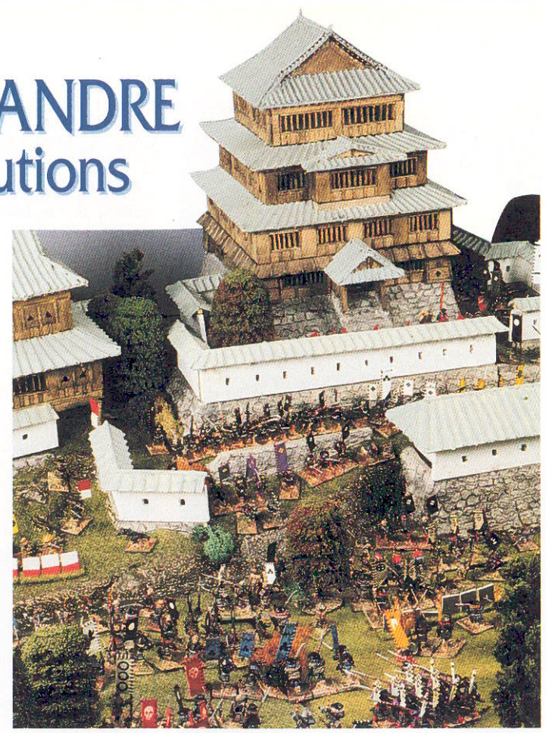
Trophée Alexandre

Règle Kadesh antique médiéval en 25 mm (1 800 points) :

1) E. Santamaria (CSO)	Gaznévides
2) T. Carillon (CSG)	Indiens médiévaux
3) S. Decramer (CSG)	Spartiates
4) L. Lustière	Indiens médiévaux
5) J.-F. Lormant (CSO)	Arabes des Conquêtes
6) P. Gayout (CSG)	Serbes
7) A. Tartary (LC93)	Perses islamiques
8) H. Venes (CSG)	Polonais tardifs
9) P. Bersia (CSG)	Arabes des Conquêtes
10) P. Labbé (GCEP)	Arabes des Conquêtes

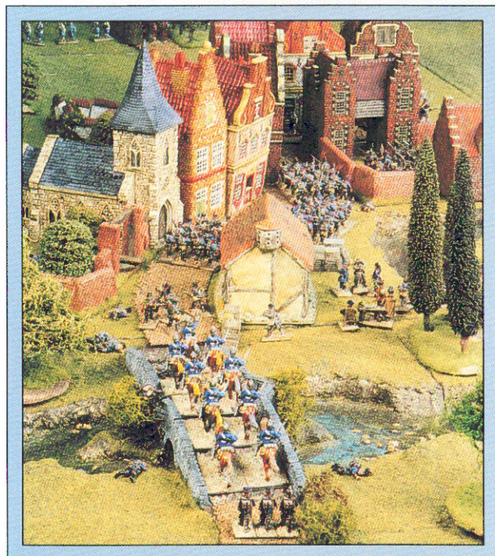
Ce trophée est celui qui a réuni le plus de participants (24 au total). Belle domination des Chevaliers de Saint-Gilles, qui manquent pourtant la première place.

Le Japon féodal



Ce magnifique diorama de Jean-Jacques Chassaing (*La Charge du 93e*) se situe en 1570, en plein Japon médiéval. Les troupes du moine rebelle Vesugi Kenshin attaquent le château du seigneur Takeda Shingen. Tous les étendards sont historiquement exacts.

Cette reconstitution rassemble 500 figurines de 25 mm. Au Blanc-Mesnil, elle était en présentation statique, mais tout y est conçu pour le jeu, y compris le château entièrement démontable, niveau par niveau...



La guerre de 1870

La *Barrière de Clichy* (un tout nouveau club de Paris-Nord) et la *Charge du 93e* présentaient un combat entre le 1er corps de Mac-Mahon et le 11e corps prussien, au col du Pigeonnier, en Alsace. Les figurines 25 mm sont les exceptionnelles Wargames Foundry peintes de main de maître par Jean-Pierre Counil et Jean-Jacques Chassaing.

Le terrain lui-même était l'un des plus grands présentés au Blanc-Mesnil, dépassant 4 m de long sur environ 2,5 m de large.

La bataille se déroulait dans la profondeur : usant pour les fantassins ! ❐

Ci-dessus. **Malgré des pertes, les Prussiens ont investi le village en force.**

Ci-contre. **Etabli dans la cour d'une ferme, l'état-major impérial fançais prépare la contre-attaque.**

Trophée Charlemagne

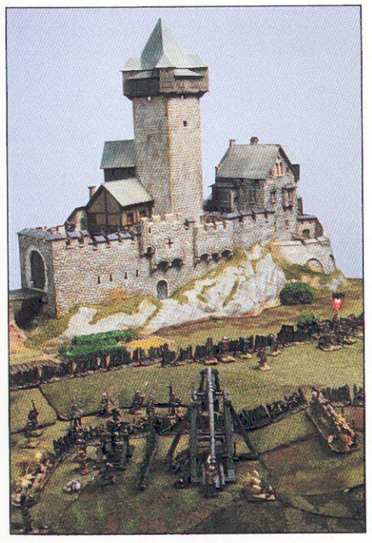
Règle DBM antique médiéval en 15 mm (400 points) :

1) G. Martinez (CSO)	Abbassides
2) S. Brault (IPO)	Abbassides
3) D. Carlier	Khazars
4) P. Morel (RB)	Carolingiens
5) M. Martinez (CSG)	Khazars
6) J.-G. Georges	Bulgares
7) P. Rozier (HO)	Avars
8) O. Lempereur (MLF)	Avars
9) S. Van Wanbeke (RB)	Khazars
10) J.-S. Cadoux	Khazars

Le champion du monde de DBM, Stéphane Brault, n'a pu s'emparer de la première place. Avec une nette domination des peuplades de l'Est, les Carolingiens sauvent notre honneur national.

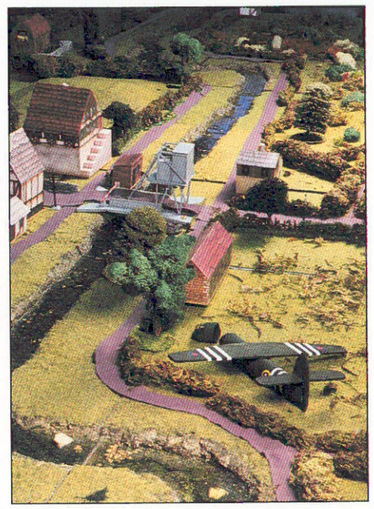
En Nouvelle-France

Michel Gauthey (de Gauthey Miniatures), toujours excellent pédagogue, proposait des parties d'initiation à son jeu d'escarmouche *Duel*, avec un engagement entre Français du Régiment de Bourgogne et Iroquois alliés des Anglais pendant les guerres du Canada, au milieu du XVIIIe siècle. Terrain, décor et figurines 25 mm peintes par Michel Gauthey.



L'attaque du château médiéval

Reconstitution du siège du château de Falkenstein, au XIIIe siècle. Une belle réalisation en 15 mm par Jean-Christophe Prudhon (du magasin *Champ de Mars*) et Pierre Dobson.



Pegasus Bridge

Au 1/72 (figurines de 20 mm), reconstitution de la prise de Pegasus Bridge par les paras britanniques du major Howard (« *Vous tiendrez jusqu'à ce qu'on vous relève...* »), avec la règle *Section d'assaut* de Jean-Michel Corée. Réalisation par la *Charge du 93e*.

Trophée Premier Empire

Newbury Fast Play 15 mm (2 000 points) :

1) J.-C Raguet	Turcs
2) G. Morel (LV)	Prussiens
3) P. Eyraud (LC93)	Anglais
4) L. Roze (BC)	Prussiens
5) L. Mathieu	Austro-Russes
6) G. Poisson	Russes
7) S. Usereau	Autrichiens
8) E. Place	Français
9) E. Moutenot (GCEP)	Prussiens
10) A. Morel (LV)	Saxons

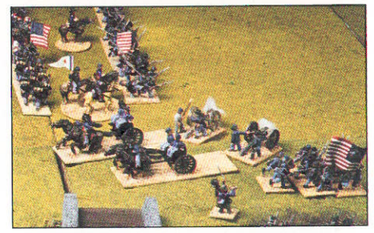
Le gagnant et le 5e avaient fait le voyage d'Allemagne pour participer à ce championnat. L'armée française n'arrive que 8e. A se demander de quel Empire il s'agit !

Trophée Henri IV

WRG 2e (Renaissance) en 15 mm (1 600 points) :

1) M. Kramer	Espagnols
2) T. Wickens	Turcs Ottomans
3) S. Leclerc (GCEP)	Vénitiens
4) R. Dalmon	Espagnols
5) G. Ferronnière	Chevaliers St-Jean
6) C. Agostini	Irlandais
7) F. Thomasson	Vénitiens
8) H. Flotte	Français Henri II
9) F. Hary (MLF)	Hollandais
10) D. Costopoulos (GRR)	Khazars

Marcello Kramer reprend son titre, perdu l'année dernière. Un grand nombre de joueurs non affiliés à des clubs a participé à ce trophée.



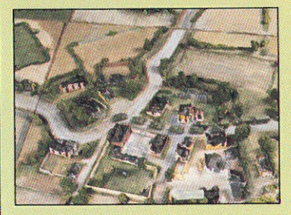
La guerre de Sécession

Une bataille s'est livrée en costume (voir p.2), sur la règle *Johnny Reb*, par Alexandre Rousse-Lacordaire et Valéry Kitoskis. Les splendides figurines 25 mm peintes par Christophe Caillaud s'en sont tirées sans égratignure.

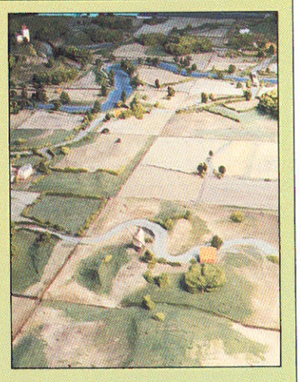
ABRÉVIATIONS UTILISÉES

Clubs auxquels appartiennent les joueurs :
CSO (Les Centurions du Sud-Ouest);
CSG (Les Chevaliers de Saint-Gilles)
LC93 (La Charge du 93e)
GCEP (Grandes Compagnies de l'Est parisien)
IPO (Les Immortels de Paris Ouest)
RB (Les *Red Barons*, de Belgique)
HO (La Horde d'or)
MLF (Les Marie-Louise des Flandres)
GRR (Les Gens d'armes du Roy René)
LV (Les Vélites)
BC (La Barrière de Clichy).

La Seconde Guerre mondiale au 1/300



A partir de *Tank Destroyer*, règle inédite de club inspirée du jeu sur carte *Squad Leader*, voici une très belle reconstitution d'un combat tactique en Normandie, en juin 1944. Malgré le soutien d'une paire de Königstiger, le camp allemand, pris au piège d'un réseau très dense d'armes antichars, n'est pas parvenu à s'emparer de ses objectifs.



Règle et figurines de Frédéric Machu et Patrick Brays. Réalisation par la *Charge du 93e*, sur une table de 2,80 x 1,20 m (éléments modulables de 40 cm).

Une idée extrêmement ingénieuse : le village est transformable : une version avant la bataille, et une version après, tout simplement en retirant le toit et les murs (en carton, d'un seul tenant) de chaque maison pour faire apparaître les mêmes en ruines.

GAINE'S MILL (1862), LA PREMIERE VICTOIRE DE ROBERT LEE

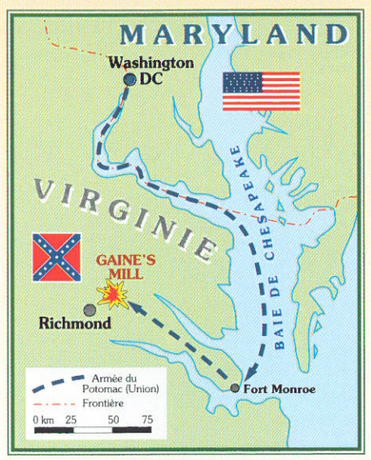
Au printemps 1862, la guerre civile américaine déchire les Etats désunis depuis déjà un an. Le général en chef nordiste George B. Mac Clellan, alors surnommé « le jeune Napoléon », élabore une audacieuse opération amphibie qui a pour objet de conquérir la capitale confédérée, Richmond.

Texte et scénario de
Pierre LAPORTE

Quatre cents embarcations sont ainsi réquisitionnées pour transporter par voie maritime les cent mille hommes de l'armée du Potomac. Ils débarquent à Fort Monroe, à la pointe de la péninsule virginienne formée par les estuaires des rivières James et York. Mais ce qui devait être une brillante campagne va rapidement dégénérer en une série d'affrontements sanglants et mal contrôlés. Mac Clellan, qui dispose de renseignements erronés, pense à tort que l'ennemi lui est supérieur en nombre et il temporise, hésitant à prendre l'initiative d'une action offensive d'envergure.

Dans le camp sudiste, Robert E. Lee a pris depuis peu le commandement de l'armée de Virginie. Profitant avec flair des hésitations de son adversaire, il va tenter d'encercler l'aile droite fédérale : il s'agit du 5e corps du général Porter qui a pris position sur les hauteurs de Turkey Hill, non loin du hameau de Gaine's Mill. Nous sommes le 27 juin 1862.

Le plan d'attaque de Lee est bon, mais complexe. Il nécessite une parfaite coordination entre ses trois généraux subordonnés : Jackson, Longstreet et A.P. Hill. Or, c'est l'inverse qui se produit. Jackson, censé tomber sur les arrières de l'ennemi à la suite d'un mouvement tournant, se trompe de route et ses divisions parviennent avec deux heures de retard sur le champ de bataille. Son apathie, inhabituelle chez le brillant « Stonewall Jackson », est certainement due à la fatigue et au manque de sommeil. Longstreet lui aussi est lent à manœuvrer et ses attaques sont décousues. L'impatient Hill, quant à lui, décide de donner l'assaut prématurément, sans attendre le soutien de ses pairs. Ses brigades se font décimer par une grêle de balles et d'obus convergeant des lignes fédérales, et elles doivent battre en retraite après une lutte acharnée.



La campagne de la Péninsule, 1862.

***Ci-dessus.* Vue du secteur central de la bataille de Gaine's Mill, rejouée en figurines de 15 mm. La photo est prise du nord, de derrière les positions sudistes (à l'inverse de la carte). La brigade nordiste Newton tient la route, alors que la première ligne du général sudiste Whiting monte à l'assaut.**

Les Texans emportent la décision

En fin d'après-midi, Lee parvient néanmoins à conjuguer les assauts des forces confédérées. Cependant, à 19 h, l'issue du combat est encore incertaine. L'ordre est donné à la brigade du Texas, commandée par l'impétueux John Bell Hood, d'attaquer le centre gauche des lignes de l'Union. « *Puisse Dieu être avec vous...* », murmure Lee alors que Hood s'apprête à mener l'assaut à la tête de ses hommes.

Malgré d'effroyables pertes, (le 4e régiment à lui seul perd 256 hommes tués ou blessés sur 530), les Texans se ruent sur les positions nordistes et balayent sur leur passage une unité du New Jersey qui s'interposait. Les soldats bleus refluent en désordre, laissant sans protection leurs batteries d'artillerie dont quatorze pièces vont tomber aux mains des rebelles.

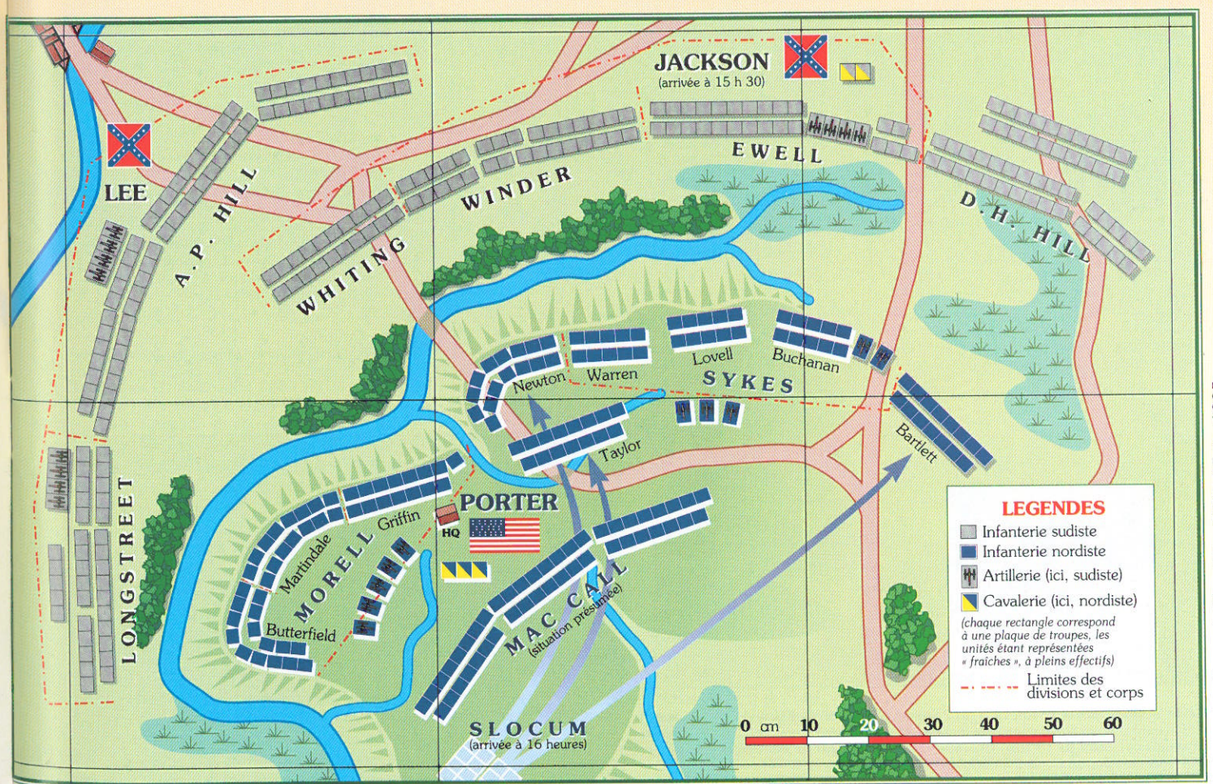
Ce n'est pas du goût du général Cooke, qui commande un escadron de cavalerie posté non loin de là. Les clairons sonnent la charge et 250 cavaliers s'élancent sabre au clair...

C'est là un fait d'armes rarissime dans ce conflit où les cavaliers font fonction d'éclaireurs et effectuent principalement des opérations « coup de main » sur les arrières de l'ennemi. Les tuniques bleues du 5th US Cavalry vont apprendre à leurs dépens que les charges « *à l'européenne* » ne sont plus d'actualité... Les Texans ouvrent le feu à bout portant et 150 cavaliers vident les étriers. Les survivants s'enfuient, semant le chaos dans les rangs des fantassins nordistes qui tentaient de se reformer.

Plus rien ne peut désormais arrêter la percée des troupes confédérées, et partout le dispositif défensif de l'Union s'effondre.

A la nuit tombée, les Sudistes sont maîtres du terrain. Ils ont capturé une vingtaine de canons et plus de deux mille prisonniers, mais au prix de huit mille pertes... De plus, la victoire n'est pas aussi déterminante que Lee l'aurait souhaitée, car la majorité des troupes fédérales a pu s'échapper en bon ordre.

Gaine's Mill n'est que l'un des épisodes meurtriers d'une série de combats qui prendra le



Infographie François Vauvillier © VaeVictis 1995

ORDRE DE BATAILLE À GAINE'S MILL, 27 JUIN 1862

Les indications en rouge font référence à la règle *Fire & Fury*

Quelques uniformes typiques :
1. 16th New York (US)
2. Louisiana Tiger (CS)
3. Infanterie régulière (US)
4. 5th New York (US)
5. 1st Texas (CS)
6. US Cavalry
(Dessins de l'auteur).

UNION

★ V^e CORPS DU GÉNÉRAL PORTER

Artillerie 10 Arty
(à répartir au choix du joueur)
Cavalerie 3/-/2 Cav.

● **Division Morell** *(env. 9 000 hommes)*
Brigade Butterfield 15/13/9
(12th et 17th New York, 44th New York Zouaves, 16th Michigan, 83rd Pennsylvania [chasseurs à pied])
Brigade Martindale 15/13/9
(2nd Maine, 18th et 22nd Massachusets, 1st Michigan, 13th et 25th New York)
Brigade Griffin 15/13/9
(9th Massachusets, 4th Michigan, 14th New York, 62nd Pennsylvania)

● **Division Sykes** *(env. 6 000 hommes)*
Brigade Warren 10/8/5
(5th et 10th New York Zouaves)
Brigade Lovell 10/8/5
(2nd, 6th, 10th, 11th et 17th US Regulars)
Brigade Buchanan 10/8/5
(3rd, 4th, 12th et 14th US Regulars)

● **Division Mc Call** *(env. 9 000 hommes)*
Brigade Reynolds (E) 15/11/8
(1st, 2nd, 5th, 8th et 13th Pennsylvania Reserves)
Brigade Meade (E) 15/11/8
(3rd, 4th, 7th et 11th Pennsylvania reserves)
Brigade Seymour 15/11/8
(6th, 9th, 10th et 12th Pennsylvania reserves)

● **Division Slocum** *(env. 9 000 hommes)*
Brigade Newton 15/13/9
(18th, 31st et 32nd NY, 95th Pennsylvania Zouaves)
Brigade Taylor 15/13/9
(1st, 2nd, 3rd, 4th New Jersey)
Brigade Bartlett 15/13/9
(5th Maine, 16th et 27th NY, 96th Pennsylvania)

CONFEDERATION

★ COMMANDEMENT DE LEE (E)

● **Division Longstreet** *(env. 7 000 hommes)*
Brigade Kemper 5/4/3
(1st, 7th, 11th, 17th et 24th Virginia)
Brigade Anderson 5/4/3
(5th et 6th South Carolina, Palmetto Sharspshooters, 2nd South Carolina Rifles, 4th South Carolina battalion)
Brigade Pickett 5/4/3
(8th, 18th, 19th, 28th et 56th Virginia)
Brigade Wilcox 10/8/5
(8th, 9th, 10th et 11th Alabama)
Brigade Pryor 5/4/3
(14th Alabama, 2nd Florida, 14th Louisiana, 3rd Virginia, Coppen's [Zouaves] battalion)
Brigade Featherston 5/4/3
(12th, 16th et 19th Mississipi, 2nd Mississipi battalion)
Artillerie 4 Arty

● **Division A.P. Hill** *(env. 13 000 hommes)*
Brigade Field 10/8/5
(40th, 47th, 55th et 60th Virginia)
Brigade Gregg 10/8/5
(1st, 12th, 13th et 14th South Carolina, 1st South Carolina Rifles)
Brigade Anderson 10/8/5
(14th, 35th, 45th et 49th Georgia, 3rd Louisiana battalion)
Brigade Branch 15/13/9
(7th, 18th, 28th, 33rd et 37th North Carolina)
Brigade Archer 10/8/5
(1st, 7th et 14th Tennessee, 5th Alabama, 19th Georgia)
Brigade Pender (E) 10/8/5
(16th, 22nd, 34th et 38th North Carolina, 2nd Arkansas battalion, 22nd Virginia battalion)
Artillerie 4 Arty

★ COMMANDEMENT DE JACKSON

Cavalerie 2/-/- Cav.
Artillerie 4 Arty

● **Division Whiting** *(env. 4 000 hommes)*
Brigade Hood (E) 10/7/4
(1st, 4th et 5th Texas, 18th Georgia, Hampton's Legion)
Brigade Law 10/8/5
(2nd et 11th Mississipi, 4th Alabama, 6th N. Carolina)

● **Division Winder** *(env. 6 000 hommes)*
« Stonewall Brigade » 5/3/2
(2nd, 4th, 5th, 27th et 33rd Virginia)
Brigade Cunnigham 5/4/3
(21st, 42nd et 48th Virginia, 1st Virginia battalion)
Brigade Fulkerson 5/4/3
(10th, 23rd et 37th Virginia, 47th et 48th Alabama)
Brigade Lawton 15/13/9
(13th, 26th, 31st, 38th, 60th et 61st Georgia)

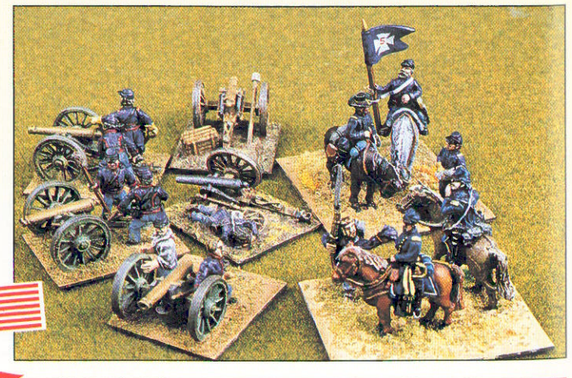
● **Division Ewell** *(env. 6 000 hommes)*
Brigade Elzey 10/8/5
(25th, 31st, 44th, 52nd et 58th Virginia, 12th et 13th Georgia)
Brigade Trimble 10/8/5
(15th Alabama, 21st Georgia, 21st North Carolina, 1st North Carolina Sharspshooters)
Brigade Taylor 10/8/5
(6th, 7th, 8th et 9th Louisiana, 1st Louisiana Special battalion)

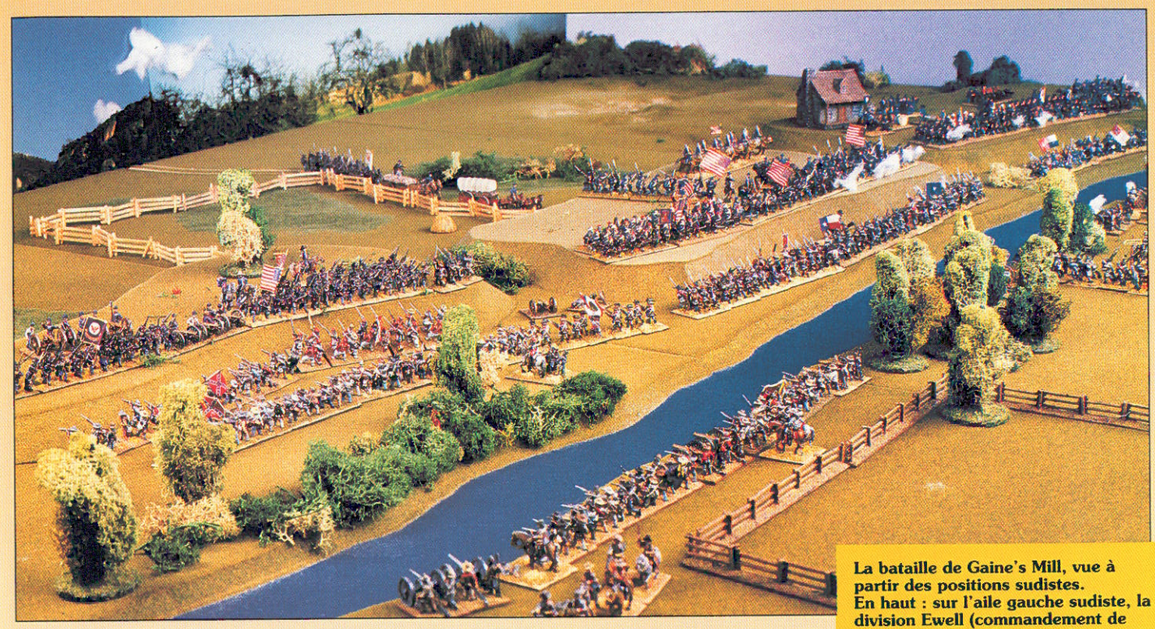
● **Division D.H. Hill** *(env. 10 000 hommes)*
Brigade Rodes 10/8/5
(3rd, 5th, 6th, 12th et 26th Alabama)
Brigade Anderson 10/8/5
(2nd, 4th, 14th et 30th North Carolina)
Brigade Garland 10/8/5
(5th, 12th, 13th, 20th et 23rd North Carolina)
Brigade Colquitt 10/8/5
(6th, 23rd, 27th et 28th Georgia, 13th Alabama)
Brigade Ripley 10/8/5
(44th et 48th Georgia, 1st et 3rd North Carolina). ❐

Note : seules les brigades Lovell et Buchanan (Union) sont constituées de soldats de métier, les fantassins *Regulars* de l'US Army. Dans les deux camps, les autres unités sont composées de volontaires et de miliciens.

Cette brigade porte l'uniforme de l'armée régulière de l'Union (US Regulars) en formation. Le lecteur attentif notera que le drapeau est celui de l'« Iron Brigade », une unité qui ne participe pas à la campagne de la Péninsule.
(Figurines 15 mm Old Glory et Polly Oliver, peintes par l'auteur)

Des batteries d'artillerie nordiste (présentées sous tous les angles) rassemblées autour de l'état-major du V^e corps. La croix de Malte, emblème du V^e corps, n'apparaîtra qu'en 1863 (Figurines 15 mm Essex, Freikorps et Old Glory, canons Minifigs, peinture par l'auteur).





La bataille de Gaine's Mill, vue à partir des positions sudistes.
En haut : sur l'aile gauche sudiste, la division Ewell (commandement de Jackson), part à l'attaque des positions nordistes.
En bas : sur l'aile droite sudiste, la division Longstreet (commandement de Lee) avance sur les brigades du général Morell qui tiennent Turkey Hill — la colline de la dinde.
Les premières lignes sudistes ont traversé la rivière et elles tentent de prendre pied sur la colline.

nom de « bataille des Sept jours ». Pour Mac Clellan, la campagne de la Péninsule se termine en échec. Bien que chaque fois victorieux — excepté à Gaine's Mill —, il recule systématiquement, craignant à tout moment de voir apparaître les légions chimériques de Robert Lee ! Peu à peu, les bleus vont regagner leur point de départ, Fort Monroe, pour finalement rembarquer vers Washington en août 1862.

Lee a pu sauver la capitale, mais à quel prix : trois mille morts, quinze mille blessés et plus de neuf cents disparus... Un tribut insupportable pour les faibles ressources humaines du Sud. Le mot de la fin peut revenir au général D.H. Hill qui déclara à propos de la bataille des Sept jours : « *Nous étions prodigues de notre sang, à cette époque...* ».

LA BATAILLE REJOUÉE

Il est difficile de donner avec précision l'effectif des unités ayant participé à la bataille de Gaine's Mill : les chiffres varient presque du simple au double selon les sources. On peut néanmoins estimer les forces nordistes du général Porter à 30 000 hommes et l'armée sudiste de Lee et de Jackson à un total d'environ 50 000 hommes.

Ce scénario utilise les règles de *Fire & Fury*, mais peut être adapté à toutes les règles à l'échelle stratégique sur la guerre de Sécession.

Deux options peuvent être retenues, en fonction du temps dont disposent les joueurs.

Scénario long

Le scénario débute à 14 h par le tour du joueur confédéré. Côté sudiste, les unités d'A.P. Hill, de Longstreet et de D.H. Hill sont déployées sur la table. Longstreet et D.H. Hill manœuvrent durant les trois premiers tours en situation de désordre (« *Disorder effects* »), jusqu'à l'arrivée de Jackson au 4^e tour de jeu (15 h 30), à l'emplacement indiqué sur la carte p. 7.

Côté nordiste, toutes les unités sont déployées, à l'exception de la division Slocum qui entre en renfort au 5^e tour (16 h, voir carte).

Scénario court

Le scénario débute à 17 heures par le tour du joueur confédéré. Après l'échec de leur pre-

Les Tigres de Roberdeau Wheat

Au premier rang, les Louisiana Tigers, figurines 15 mm Old Glory, Essex et créations de l'auteur. Au second rang, une compagnie de fusiliers sudistes, les « Charleston Zouave Cadets ». Le drapeau marqué du palmier indique l'appartenance à un régiment de Caroline du sud, le 1st South Carolina Rifles (peinture de l'auteur).

Les « *Louisiana Tigers* » (Tigres de Louisiane), avec leurs tenues extravagantes et leur réputation à faire frémir un mercenaire renégat, font partie intégrante de l'épopée sudiste. Pour le figuriniste passionné par la guerre de Sécession, ils sont incontournables.

Durant la première année de conflit, ils sont de tous les combats : d'abord à Bull Run, la première grande bataille de la guerre civile, puis dans la vallée de la Shenandoah sous les ordres du fameux général Jackson, et enfin lors de la campagne de la Péninsule.

La plupart des hommes de ce bataillon sont des voyous et des petites frappes d'origine irlandaise recrutés dans les bas-fonds de la Nouvelle-Orléans par le *Major* Roberdeau Chatham Wheat. Ce personnage au destin hors du commun mérite que l'on retrace brièvement sa carrière.

Un mètre quatre-vingt-dix, cent vingt kilos : cet aventurier en impose autant par son physique impressionnant que par son charisme et son courage. Agé de vingt ans, il s'engage comme volontaire dans la guerre contre le Mexique, et obtient le grade de capitaine. Dans les années qui suivent, il s'implique dans diverses activités révolutionnaires au Mexique et au Nicaragua, avant de devenir officier de l'armée régulière mexicaine. On le retrouve plus tard en Sicile, où il rejoint Garibaldi et devient membre des célèbres « chemises rouges ».

Il rentre lorsqu'il apprend qu'une guerre fratricide est sur le point de déchirer son pays. Ses convictions politiques le font opter pour la cause sudiste et il propose ses services pour le recrutement d'une unité. En juin 1861, son bataillon est incorporé au sein de l'armée confédérée sous le titre de « *First Louisiana Special Battalion* ».

Surnommés les « *Louisiana Tigers* », ses hommes inspirent la crainte, non seulement aux tuniques bleues ennemies, mais aussi aux autres soldats sudistes par leur comportement violent. S'ils sont réputés pour leur bravoure, ils le sont aussi pour leurs actes de pillage et leur penchant pour la boisson. A Bull Run, un journaliste anglais rapporte les avoir vus charger l'ennemi au couteau de chasse à maintes reprises, puis détrousser les cadavres de leurs flasques de whisky !

Il est difficile d'établir une généralité concernant l'uniforme des Tigres; leur tenue devait probablement varier d'une compagnie à l'autre. Tous les témoignages concordent cependant pour les décrire vêtus de pantalons bouffants, blancs à rayures verticales bleues, et de chemises rouges, sans nul doute un héritage de l'aventure sicilienne de Wheat. Dans ses grandes lignes, leur tenue s'inspire de celle des zouaves de l'armée française, rendus populaire outre-Atlantique par leurs exploits en Crimée et en Italie. Les Tigres portent donc le fez (chéchia rouge ornementée d'un pompon) et la veste courte à l'orientale, bleue selon certaines sources, brune selon d'autres. Un autre élément caractéristique de la tenue — et celui-là ne doit rien aux zouaves français — est le chapeau de paille, porté vraisemblablement par les hommes de la compagnie E, et agrémenté d'un bandeau de couleur vive frappé d'un slogan de défi du style « *Lincoln life or Tiger's death* » (la vie de Lincoln ou la mort d'un Tigre) ou encore « *Tiger by nature* ».

A Gaine's Mill, Roberdeau Wheat charge, comme à l'accoutumée, à la tête des ses hommes. Il tombe, frappé de plusieurs balles, à quelques mètres seulement des lignes nordistes. Pour la première fois, le bataillon va rompre les rangs et fuir.

Après la mort du courageux Wheat, nul n'aura la trempe de reprendre en main les Tigres indisciplinés. L'unité sera dissoute et ses membres transférés à d'autres régiments. Désormais, c'est la brigade de Louisiane toute entière qui conservera le sobriquet de « *Louisiana Tigers* », et ce jusqu'à sa reddition, en 1865 à Appomatox. ❐

L'nfanterie sudiste sous tous les angles. Cette photo permettra aux lecteurs d'affiner la peinture des uniformes de leurs figurines. Les ressources manufacturières du Sud ne permettaient pas de pourvoir en totalité aux besoins des soldats sudistes, et ceux-ci complétaient fréquemment leur dotation avec des effets civils, voire avec des uniformes pris à l'ennemi (vestes ou pantalons bleus). Les teintes de gris et de brun (« *butternut* ») pouvaient varier ainsi du plus clair au plus foncé, il n'y a pas de règles particulières à respecter à ce sujet (figurines Old Glory, peintes par l'auteur).

mière attaque et une réorganisation des unités par Lee, les Sudistes reprennent l'assaut.

Dans les deux camps, toutes les unités sont déployées comme le montre la carte p. 7. Mais à ce moment, la division d'A.P. Hill est considérée comme étant usée (« *Worn* » — prendre le deuxième chiffre entre les barres).

Conditions de victoire

Le joueur sudiste doit se rendre maître de Turkey Hill avant 20 h (pour les deux options).

Le terrain

La position défensive de Porter est idéale : ses troupes sont protégées par la ravine de Powhite Creek, et les lignes d'infanterie disposées à flanc de colline peuvent tirer sur deux rangs de profondeur.

La table de jeu fait 1,80 m par 1,20 m. ❐

BATTLE, STATE ET STORM FLAGS

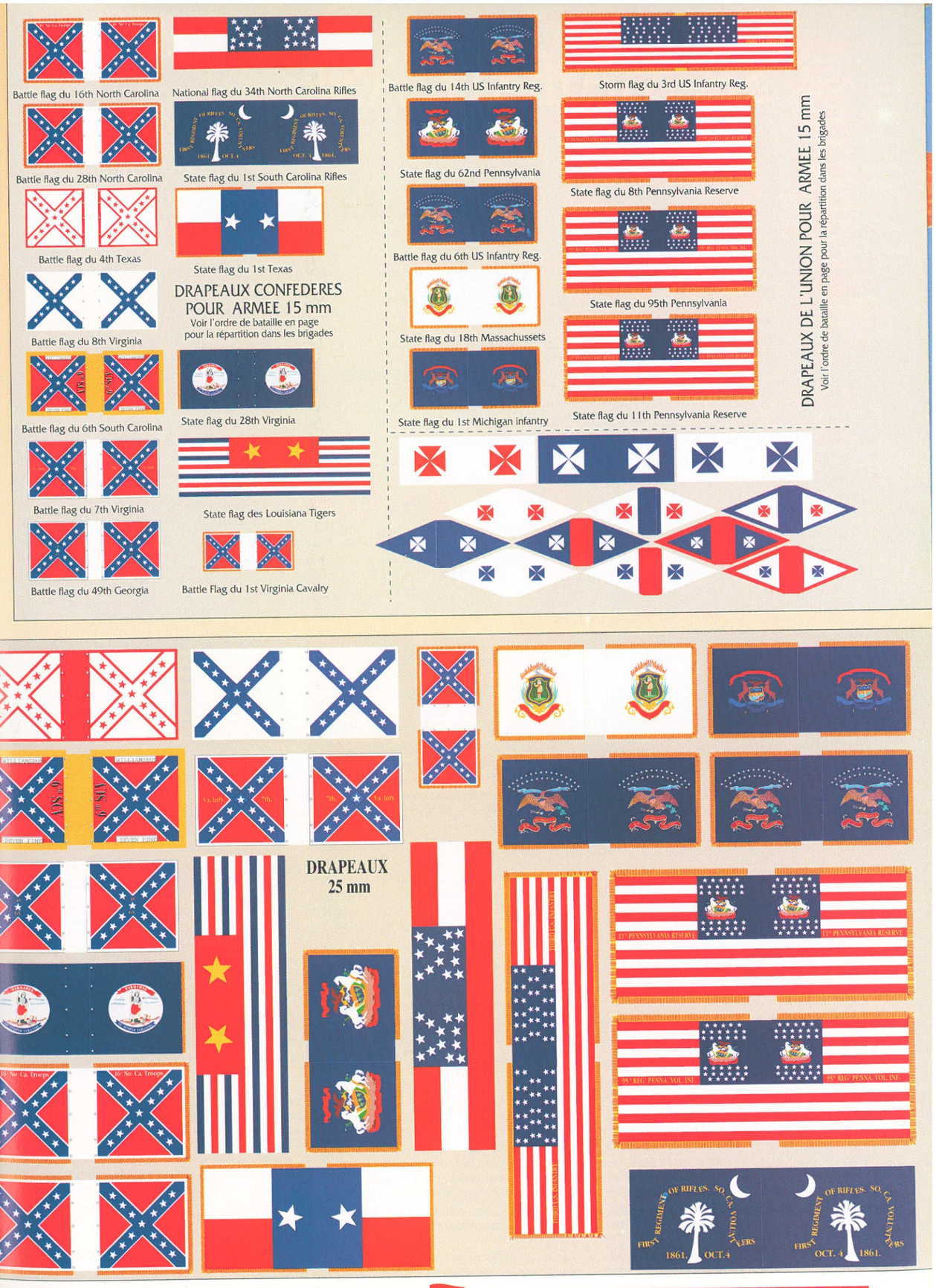
La moitié supérieure de la planche ci-contre est au standard du 15 mm (environ 1/100), alors que la seconde, en bas, s'applique aux figurines de 25 mm (environ 1/65). Nous avons opéré une réduction aussi exacte que possible des drapeaux de l'époque; l'erreur ne saurait dépasser un dixième de mm, pour toutes les dimensions connues.

Pour les Confédérés, nous avons représenté 13 unités des brigades **Kemper** (7th Va), **Anderson** (6th SC, 49th Ga), **Pickett** (28th NC, 8th Va, 28th Va), **Pender** (16th NC, 34th NC), **Hood** (1st et 4th Tx), **Gregg** (1st SC Rifles), **Taylor** (*Louisiana Tigers* — probable). Nous avons réparti nos illustrations en *Battle flags* du modèle de l'armée de Virginie (carrés de 1,22 m pour l'infanterie et 0,76 m pour la cavalerie en vraie grandeur), reconnaissables à la croix de Saint-André semée d'étoiles, et en *State flags* (drapeaux d'états), aux dimensions non réglementées, reconnaissables quant à eux à la variété de leurs motifs (*Seals* [armoiries] d'états).

Du côté de l'Union, nous proposons neuf régiments appartenant aux brigades **Buchanan** (3rd et 14th US Reg), **Lovell** (6th US Reg), **Griffin** (62nd Penn), **Martindale** (18th Mass, 1st Mich), **Reynolds** (8th Penn Res — probable), **Meade** (11th Penn Res), **Newton** (95th Penn Zouaves). *Regimental colours* (drapeaux des troupes régulières avec l'aigle au centre) et *State flags* sont, ici aussi, répartis assez équitablement. Le *Storm flag* du 3rd US Reg est plus long et moins haut que les *States flags*.

Dans la planche en 15 mm, nous avons ajouté les fanions de commandement des 3 divisions et des 9 brigades d'infanterie du V[e] Corps de l'armée du Potomac en 1863. Ces fanions, marquant l'emplacement de l'état-major de ces unités, ne peuvent être utilisés pour Gaine's Mill.

(Recherche et infographie Jean-Marie Mongin)


Battle flag du 16th North Carolina
National flag du 34th North Carolina Rifles
Battle flag du 14th US Infantry Reg.
Storm flag du 3rd US Infantry Reg.
Battle flag du 28th North Carolina
State flag du 1st South Carolina Rifles
State flag du 62nd Pennsylvania
State flag du 8th Pennsylvania Reserve
Battle flag du 4th Texas
State flag du 1st Texas
Battle flag du 6th US Infantry Reg.
State flag du 95th Pennsylvania
Battle flag du 8th Virginia
DRAPEAUX CONFEDERES POUR ARMEE 15 mm
Voir l'ordre de bataille en page pour la répartition dans les brigades
State flag du 18th Massachussets
Battle flag du 6th South Carolina
State flag du 28th Virginia
State flag du 1st Michigan infantry
State flag du 11th Pennsylvania Reserve
DRAPEAUX DE L'UNION POUR ARMEE 15 mm
Voir l'ordre de bataille en page pour la répartition dans les brigades
Battle flag du 7th Virginia
State flag des Louisiana Tigers
Battle flag du 49th Georgia
Battle Flag du 1st Virginia Cavalry
DRAPEAUX 25 mm

ANALYSE
SCENARIO

SA MAJESTÉ ASL

COMMENT parler des jeux d'histoire sans évoquer ASL ? Son succès public, sa présentation et sa richesse de jeu ont fait de lui le « roi » des jeux sur carte. *VaeVictis* se devait de vous présenter ce monument.

Texte par Théophile MONNIER

Advanced Squad Leader (*ASL*) est sans conteste le plus connu des jeux d'histoire. Depuis sa parution il y a plus de dix ans, il s'est maintenu à la tête des ventes d'Avalon Hill, le plus gros éditeur américain, loin devant tous les jeux d'histoire concurrents. Il a été intégralement traduit en japonais et, sur le réseau Internet, plus de 500 passionnés — de la Finlande à l'Australie — échangent scénarios ou tactiques de combat. Les secrets de ce succès ? Une longévité de jeu presque infinie, une présentation magnifique, des règles qui encouragent des stratégies réalistes et, du désert libyen aux ruines de Stalingrad, une étonnante diversité de situations !

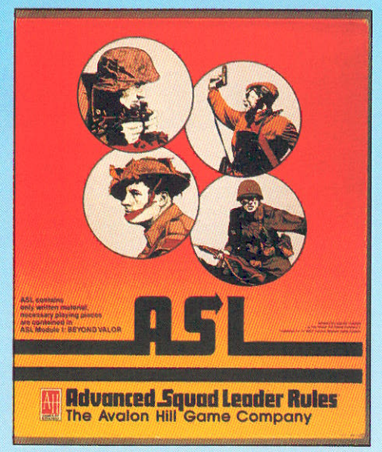
Toutes les armées de la Seconde Guerre mondiale

ASL est un système de jeu à l'échelle tactique, qui couvre l'ensemble de la Seconde Guerre mondiale. Chaque pion représente, pour l'infanterie, un groupe de combat (une dizaine d'hommes) ou un cadre (un officier ou un sous-officier) et, pour les véhicules et l'artillerie, un char ou un canon.

Les règles sont réparties en quatre chapitres (infanterie, terrain, artillerie, blindés), auxquels s'ajoutent des règles particulières (combat de nuit, désert, jungle). *ASL* est un jeu complexe — c'est son principal défaut — mais les règles bénéficient d'une excellente présentation, probablement inégalée à l'heure actuelle. Les quatres chapitres de base [1] sont vendus ensemble sous forme de classeurs, avec aides de jeu et tables de combat, mais sans pion ni carte.

Pour jouer, il faut se procurer une des boîtes d'extension, chacune comprenant quelques centaines de pions, plusieurs cartes et une dizaine de scénarios. Chaque boîte est consacrée à une ou deux nations, tous les types d'unités (fantassins de première ligne, pionniers d'assaut, conscrits, etc.), tous les matériels et tous les véhicules de chaque nation étant présents. Dans la boîte *Beyond Valor*, consacrée aux armées allemandes et soviétiques, on trouvera donc tous les matériels en dotation dans ces armées — du Panzer I au Königstiger, du T-26 au Josef Staline —, mais aussi tous les véhicules de transport et l'artillerie. Chaque pièce d'équipement dispose de caractéristiques complètes : armement, cadence de tir, potentiel de mouvement, capacité de transport, etc.

Plus d'une dizaine de boîtes couvrent tout le conflit, de *Croix de guerre* pour les Français à *Gung Ho !* pour les *Marines* et l'armée chinoise, ce qui représente au total plusieurs milliers de pions. Les cartes — plus d'une quarantaine — couvrent tous les types de terrain : village d'Europe de l'est, collines boisées, jungle birmane, désert, etc. Géomorphiques — il est toujours possible de les mettre côte-à-côte sans rupture de terrain —, elles représentent chacune une surface de quelques hectares, un hexagone équivalent à 40 m de côté. A partir de ce matériel, les joueurs peuvent simuler n'importe quel combat, qu'il s'agisse d'une escarmouche entre blindés sur le front de l'Est, ou d'une engagement majeur dans le bocage normand. On entre ici dans le cœur du jeu, la vraie raison de son succès : les scénarios.



Fluidité et réalisme du combat

De très nombreux jeux fonctionnent par scénarios, mais aucun ne propose une diversité comparable. Avec *ASL*, les joueurs disposent de plus de 300 scénarios « officiels » édités par Avalon Hill et ils peuvent, avec un minimum de recherche, créer leur propre scénario. Il ne s'agit pas seulement de faire s'affronter quelques Panzer face à une poignée de Sherman, dans un vague combat hypothétique. Disposant de tous les équipements, de cartes sur tous les théâtres d'opérations et de tous les types de combattants, les joueurs peuvent aisément représenter tout combat ayant réellement eu lieu, ce avec une grande précision historique. Tous ces scénarios offrent autant de batailles propres, chacune nécessitant une stratégie différente [2].

Des centaines de scénarios, des milliers de pions, tous les matériels représentés avec précision... Tout cela ne serait qu'obsession du détail si *ASL* n'était pas un véritable jeu d'histoire, un superbe outil de réflexion au service du stratège-joueur.

Le tour de jeu est d'un grande fluidité avec une quasi-simultanéité des actions, intégrant tirs et mouvements de l'attaquant et réactions du défenseur. Avec l'appui d'une base de feu puissante, l'attaquant lance ses groupes d'assaut simultanément pour obliger l'adversaire à choisir entre plusieurs cibles. Le défenseur fait feu de toutes ses pièces, réagissant à chaque mouvement ou bloquant la traversée d'une rue par le tir d'une mitrailleuse lourde. Un blindé en progression s'arrête sous la menace d'un char ennemi, il tire, lâche un fumigène et recule à l'abri... en une seule phase de mouvement !

Le moral des troupes est au cœur de l'action. Une fois qu'une unité « craque » au combat, elle se replie vers la protection la plus proche et refuse d'obéir. C'est là qu'interviennent les chefs de groupe de combat (les *Squad Leaders*) et les autres cadres. Leur rôle est essentiel : ils dirigent les tirs et rallient les unités paniquées. Sans eux, la troupe, soumise à une trop forte opposition, refuse bientôt le combat. Les joueurs ne peuvent ainsi exiger l'impossible de leurs pions.

Le bon joueur d'*ASL* est celui qui connaît bien la règle — ce n'est pas une mince affaire — mais surtout celui qui fait preuve du meilleur sens stratégique et qui optimise la manœuvre de ses éléments tactiques. En aucun cas, le bon joueur ne sera celui qui connaît par cœur les caractéristiques du Panther ou qui aligne ses unités comme à la parade. Au contraire, le système de règles récompense les attaques audacieuses et les défenses bien construites.

Si *ASL* est un jeu complexe, seule une portion des règles est nécessaire pour faire ses premiers combats d'infanterie. Le mieux est de commencer par le jeu dont *ASL* est l'héritier, *Squad Leader*, qui offre un apprentissage par étape des mécanismes de base. Une fois ces mécanismes acquis, *ASL* devient beaucoup plus accessible.

Mais attention, après l'avoir essayé, il est presque impossible de se remettre à pratiquer d'autres jeux d'histoire, tant celui-ci est plaisant et complet. Si vous cherchez le jeu d'une vie, *ASL* est fait pour vous. ❐

1. En anglais seulement. Il n'existe hélas pas de traduction française officielle.

2. *VaeVictis* proposera dans chaque numéro un ou deux scénarios d'*ASL*. Toutes vos propositions de scénarios historiques sont les bienvenus.

LA REVUE DES FANATIQUES D'ASL

Tactiques est la revue française de tous les joueurs d'ASL. Sur 64 pages et avec une présentation professionnelle, elle propose huit scénarios inédits, des aides de jeu, des conseils tactiques et des articles historiques. Sa réputation et son succès s'étendent à l'étranger où, même aux Etats-Unis, elle est considérée comme la revue la plus complète sur *ASL*.

Tactiques est disponible en magasins ou directement à la rédaction : *Tactiques*, c/o Jean-Luc Béchennec, 3, rue du Rond-Point, 93160 Noisy-le-Grand. La parution est semestrielle. Prix : 49 FF le numéro.

Le succès d'*ASL* et l'exemple de *Tactiques* ont entraîné une véritable explosion du nombre de fanzines consacré à ce jeu dans le monde. Citons entres autres ***ASL News***, une revue en anglais réalisée en Belgique.

ASL News, c/o Number nine, 60, rue de Silly, 92100 Boulogne. Prix : 35 FF.

VaeVictis

SCENARIO ASL/VV 1

CEUX DU BATAILLON FOCH

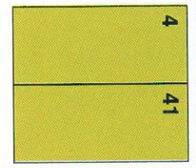
PRIEKOPA, SLOVAQUIE, le 9 septembre 1944

Depuis le début de l'année 1944, la Slovaquie est en état quasi insurrectionnel. Les partisans, constitués en unités bien structurées, multiplient les coups de main. Parmi eux, un groupe de combattants français constitue le bataillon Foch. Il s'agit de plus de 200 prisonniers évadés de camps en Hongrie et qui, sous l'impulsion du capitaine de Lannurien et de quelques autres officiers énergiques, se sont rassemblés au sein des partisans slovaques — où l'on trouve également un très grand nombre d'ex-prisonniers soviétiques. A partir d'août 1944, après la grande offensive d'été soviétique, la Wehrmacht doit absolument maintenir ses liaisons entre le front de Pologne et celui de Hongrie. Les troupes allemandes montent alors des opérations d'envergure contre les partisans. La compagnie française, qui se trouve dans la région de Vrutky, s'insère dans le dispositif de défense slovaque. Soutenus par quelques chars FT 17 récupérés sur des stocks de l'armée tchécoslovaque d'avant-guerre, les Français sont chargés de reprendre le village de Priekopa, avec l'aide d'une compagnie slovaque et d'éléments du bataillon russe *Souvouroff*.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur partisan gagne si, à la fin du scénario, il contrôle au moins 14 bâtiments en pierre sur la carte 41, entre les rangées M et BB.

PLACEMENT DES CARTES



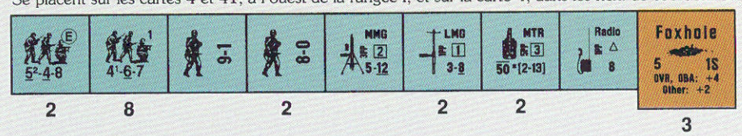
BALANCE

- Remplacer le *Leader* français 9-1 par un 9-2.
- Ajouter un 4-6-7 à l'OB allemand

	1	2	3	4	5	6	7	8	FIN
Les Allemands se placent en premier			⊙		+				
Les Alliés se déplacent en premier	⊙								

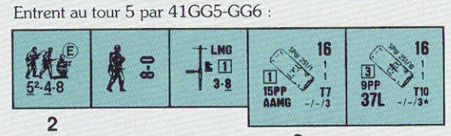
Eléments de la brigade Shäffer [ELR : 4]

Se placent sur les cartes 4 et 41, à l'ouest de la rangée I, et sur la carte 4, dans les hex. de coordonnées ≤ à 3 (SAN : 3) :



2 8 2 2 2 3

Entrent au tour 5 par 41GG5-GG6 :

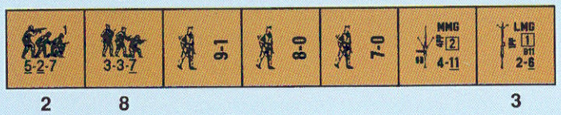


2 2

Conception du scénario : Vincent Roussely

Compagnie française (bataillon Foch) [ELR : 4]

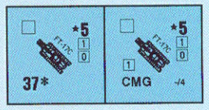
Entre au tour 1 par le bord nord de la carte 4, à l'est de la rangée R (SAN : 4) :



2 8 3

Appui de chars légers

Entre au tour 1 (voir RS3) :



2

Compagnie slovaque

Entre au tour 1 par le bord est de la carte 41 :

8 2

Eléments de la brigade Souvouroff

Entrent au tour 3 par le bord sud de la carte 41, à l'est de la rangée N :

2 3

REGLES SPECIFIQUES

1. Les conditions météo sont *Modérées*, sans vent au début. Les marais sont des *Brush*. La rivière de la carte 41 est *Shallow*.
2. La radio allemande donne accès à un module d'OBA de mortier de 80 mm (*Normal Ammo*). Les Allemands sont limités au ***tir*** de 4 PF.
3. Les trois chars légers entrent tous ensemble au tour 1 avec un des groupes de partisans, au choix du joueur au moment du placement hors-carte. La zone d'entrée correspond à celle du groupe choisi. Aucune pénalité de capture ou d'équipages inexpérimentés ne s'applique pour ces véhicules. Le moral des équipages est de 7, et ils sont représentés hors véhicules par des 1-2-7 russes. Les chars utilisent le *Red To Hit*.
4. Les armes de soutien de l'OB allié sont des *SW Allied Minor*, utilisées sans pénalité de capture. Les 5-2-7 ont un *ELR* souligné.

EPILOGUE

La compagnie slovaque engage l'attaque par le centre mais, pénalisée par un terrain plat et dégagé, elle ne peut réellement progresser. La défense allemande se replie pourtant dans le village. Au nord, les Français sont pris à partie par l'artillerie allemande, qui frappe avec précision. Une douzaine de Français sont blessés ou tués, mais la compagnie atteint l'orée du village. Enfin, au sud, les Russes parviennent également aux abords de l'objectif, sans dommage. Les partisans slovaques et français tentent alors vainement de s'infiltrer dans le village mais ils sont repoussés par les défenseurs. Les Russes, qui ne font face à aucune résistance, ne reçoivent pas l'ordre de poursuivre et le village ne peut être repris.

Les Français poursuivront le combat jusqu'à fin 1944, avant de rejoindre la France où le bataillon Foch se verra décerner la Croix de guerre avec palme par le général de Gaulle. A l'occasion du Cinquantenaire, le 12 octobre 1994, une stèle commémorative a été inaugurée place Stefanik à Paris pour rappeler l'engagement des volontaires français en Slovaquie.

LE GÉNIE MILITAIRE DE NAPOLÉON

DANS toutes ses campagnes, Napoléon révélera une telle maîtrise de l'art de la guerre qu'il personnifie maintenant l'archétype du génie stratégique. Mais au-delà d'un sens « divin » de la guerre, le génie de l'Empereur trouve son origine dans la richesse de sa formation et dans l'excellence de l'armée française.

Texte d'Antoine PLAIT

Au-delà des historiens militaires qui tiennent Napoléon pour un « dieu de la guerre », au-delà même de la recherche d'une hypothétique formule expliquant ses innombrables victoires, certains caractères récurrents apparaissent dans la conduite des batailles ou des campagnes de l'Empereur. Son « génie » trouve ainsi son origine dans son éducation, sa culture militaire et l'héritage commun de l'armée du Roi et de la Révolution. Ce sont ces caractères que nous nous proposons d'étudier ici. Sans justifier la réussite militaire de Napoléon, il apparaît néanmoins qu'ils sont parties intégrantes de son extraordinaire talent.

Formé à « l'arme savante »

Bonaparte entre à l'école de Brienne en 1779, et il est ensuite cadet-gentilhomme à l'école royale militaire de Paris où il reçoit une formation d'officier d'artillerie, arme dans laquelle il sert jusqu'en 1793. Après cette date, bien que n'étant plus à proprement parler artilleur, il commande l'artillerie de l'armée d'Italie, puis celle de l'armée de l'Ouest.

Il bénéficie alors d'une instruction qui intègre les apports militaires du XVIII[e] siècle, en particulier ceux du comte de Guibert. A Auxonne, il est l'élève favori du baron du Teil, celui-ci étant le meilleur vulgarisateur des théories de Guibert mais aussi l'initiateur de la doctrine de l'artillerie, fondée sur les principes de concentration et de mobilité. Cette arme, réformée sous l'impulsion de Gribeauval, devient à la Révolution la meilleure d'Europe *(lire p. 20)*.

On a du mal aujourd'hui à se représenter ce que l'artillerie pouvait contenir alors d'esprit offensif allié à une très grande mobilité : de véritables « charges » d'artillerie pouvaient être faites jusqu'à une portée très faible de l'ennemi (une centaine de mètres), les pièces étant alors mises en batterie (ce fut le cas à Friedland avec l'artillerie à cheval de Sénarmont).

Il n'est pas indifférent que ce soit justement dans cette arme que le jeune Bonaparte reçoit sa formation d'officier. En effet, par sa nature même, l'artillerie se prête à la compréhension des mécanismes modernes de la tactique militaire (mobilité, concentration et puissance de feu). Par ailleurs, les officiers d'artillerie reçoivent une instruction détaillée de la manœuvre de l'infanterie, alors que la réciproque n'est pas vraie. Ils reçoivent également un enseignement poussé dans les domaines de l'art des fortifications et des sièges, mais aussi dans les moyens d'aide au franchissement des coupures de terrain (les matériels d'équipage de ponts, sorte de ponts flottants hippomobiles, dépendent de l'artillerie). Enfin, l'artillerie est une des rares « armes savantes » de l'armée, et ses officiers ont de larges connaissances scientifiques, en particulier dans les domaines de la cartographie et de la topographie.

Les plans à plusieurs branches

Il semble que ce soit également par l'intermédiaire du baron du Teil que Bonaparte étudie l'ouvrage de Bourcet, *Principes de la guerre en montagne*, qui montre toute l'importance du mouvement et de l'approche de détachements d'armées. Mais surtout cet ouvrage aborde la question des plans stratégiques « *à plusieurs branches* ». En d'autres termes, Bourcet donne les bases d'une réflexion stratégique qui aujourd'hui encore paraît très moderne : élaboration de plans précis en fonction de ce que l'on sait de l'ennemi, mais capacité à en changer si le besoin s'en fait sentir. Il faut élaborer plusieurs hypothèses de manœuvre que l'on pourra appliquer sans perte de temps. Enfin Bourcet aborde la question des « *diversions, contremarches ou autres ruses* », toutes manœuvres de déception (vieux mot français qui nous est revenu après un voyage à l'Ecole de guerre américaine) [1] dont Napoléon fera le plus grand emploi.

On ne peut que remarquer des similitudes entre les théories de Bourcet et les manœuvres de Napoléon lors de ses campagnes suivantes, en particulier en Italie, son premier commandement d'armée. S'il apparaît clairement que Bonaparte, jeune officier, tire profit des leçons des maîtres militaires du XVIII[e] siècle, cela ne suffit pas à expliquer ses extraordinaires succès. C'est là que le facteur personnel, non quantifiable, entre en jeu. Napoléon n'est pas le seul officier à avoir reçu cet enseignement complet, mais il est le seul à réussir très brillamment, dès 1796, dans des conditions difficiles. Apte à utiliser et synthétiser un « passé militaire », Napoléon fait preuve aussi dans la conception et la réalisation de ses projets militaires d'une maîtrise, d'un coup d'œil qui ne sont pas seulement dus à sa formation.

LE CHEF DE GUERRE

Le chef de guerre, au sens antique du terme, comme Philippe II ou Alexandre, est celui qui conduit ses troupes au combat, au milieu de ses hommes. Napoléon ne craint pas de mener lui-même ses troupes au feu, qu'il soit simple officier ou général, et même alors qu'empereur il doit préserver sa personne des coups de l'ennemi.

Le regard du stratège... Napoléon avec Murat et Berthier à la bataille d'Iéna (14 octobre 1806) par Horace Vernet. Château de Versailles, Galerie des Batailles.
(Roger-Viollet)

Au plus près de l'action

Cette manière de commander au plus près de l'action offre un certain nombre d'avantages. L'aspect psychologique est évidemment capital, les soldats sont exaltés par la présence de leur chef, ce qui est vrai aussi pour d'autres que l'Empereur, en particulier les maréchaux ou certains généraux. Cet aspect moral s'applique également, par extension, aux troupes proches de l'Empereur, sa Garde, dont l'intervention galvanise la troupe. Mais Napoléon n'engage sa Garde qu'en dernier lieu, pour rétablir une situation compromise ou emporter une décision; c'est l'ultime réserve. Cet impact est d'ailleurs à double tranchant : à Waterloo, la Vieille Garde, obligée de retraiter, provoque un souffle de panique. L'Empereur sait jouer de l'effet que sa vue provoque au cœur des combats. Dans son ordre du jour du 1[er] décembre 1805, veille d'Austerlitz, il écrit : « *Soldats, je dirigerai moi-même tous vos bataillons; je me tiendrai loin du feu, si avec votre bravoure accoutumée vous portez le désordre et la confusion dans les rangs ennemis. Mais si la victoire était un moment incertaine, vous verriez votre Empereur s'exposer aux premiers coups car la victoire ne saurait hésiter.* »

Ce qui peut paraître courage admirable ou audace insensée répond en fait à des considérations d'ordre tactique : obtenir en un point donné une supériorité physique et morale totale pour faire céder l'ennemi.

La recherche du plan parfait

A aucun moment il ne doit y avoir d'hésitation, toutes les manœuvres de l'ennemi doivent être prévues et contrées par avance, d'où l'importance des plans « à plusieurs branches ». Tout le talent du stratège étant à la fois de prévoir l'enchaînement de ses mouvements et les réactions de l'ennemi. Planifier jusque dans les détails, Napoléon y excelle, à tel point que, paradoxalement, cela nuit au plein succès de ses entreprises. Il laisse facilement l'exécution de ses plans à ses maréchaux et généraux mais qui, sans directives explicites, commettent parfois des erreurs de jugement. On a même été jusqu'à écrire que la bataille idéale pour Napoléon est celle qui n'a pas lieu, celle où l'ennemi est vaincu avant même que les combats commencent; Ulm en est l'exemple frappant.

Nous reviendrons sur cet aspect de la stratégie de l'Empereur. Le fait d'être présent à l'endroit de la bataille où les efforts les plus importants s'exercent, permet aussi de saisir le moment crucial où une dernière attaque va briser la résistance adverse. Le chef peut alors engager l'exploitation puis éventuellement la

(Suite page 18)

1. Certains termes tactiques employés dans cet article pourront paraître anachroniques; dans la mesure où ces termes s'appliquent à la stratégie et la tactique napoléoniennes, nous les avons privilégiés de préférence aux termes historiques.
La *déception* est une manœuvre de diversion ou d'intoxication visant à tromper l'ennemi sur ses véritables intentions.

SOUS L'EMPIRE DU JEU

LONGTEMPS éclipsée par la Seconde Guerre mondiale ou l'Antiquité, l'épopée napoléonienne connait un regain d'intérêt dans le domaine des jeux sur carte, avec une série de nouveautés « *à la grande manière* ».

Texte de Théophile MONNIER

Le thème napoléonien nous ramène aux premiers âges du jeu de stratégie. En effet, sans remonter jusqu'au bon vieux *Risk* — dont les cartes de renforts représentaient bien des soldats, cavaliers et canons de l'Empire —, les premiers jeux édités par Avalon Hill ou la vénérable maison SPI se sont beaucoup inspirés des grandes batailles de cette époque.

Rien d'étonnant, car l'épopée napoléonienne est profondément ancrée dans la culture militaire internationale et Napoléon reste le maître-stratège idéal, auquel les joueurs du monde entier peuvent s'identifier.

Pourtant, les jeux napoléoniens ont connu une longue éclipse, avec le succès des jeux sur la Seconde Guerre mondiale et un intérêt croissant pour la période antique. L'exigence des joueurs en matière de perfectionnement tactique faisaient apparaître statiques et dénués d'intérêt les jeux de l'époque impériale, auxquels étaient reprochés un trop grand classicisme, voire une approche simpliste de la stratégie. Heureusement l'année 1994 sera à marquer d'une pierre blanche pour les inconditionnels du « petit caporal », et pour tous les joueurs en général, car l'innovation retrouve enfin la parole sur les champs de bataille de l'Empire.

En effet, de nombreux éditeurs se tournent vers l'étude de ce thème et une série de nouveaux jeux à l'échelle opérationnelle vient de sortir. Pour faire le point sur ces nouveautés, et pour vous encourager à redécouvrir l'époque napoléonienne, nous vous proposons ici la comparaison de trois jeux : ***Waterloo*** de GMT, ***Austerlitz*** de The Gamers et ***La bataille de Wavre***, de Clash of Arms.

Waterloo l'inusable

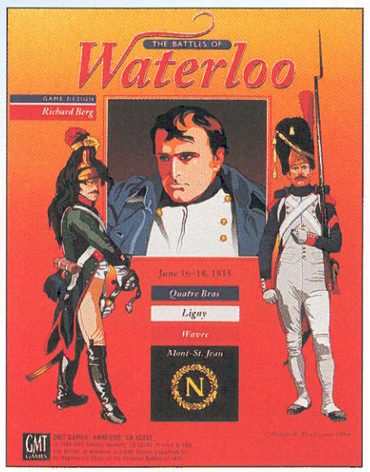
Sur la lancée du succès de *SPQR*, l'éditeur GMT revient progressivement jusqu'à nos jours, avec des systèmes de règles et une présentation comparables. Après *Lion of the North*, le dernier de la série est *Waterloo*. A l'annonce de la parution de ce jeu il y a quelques mois, une grande effervescence s'est emparée de la communauté des joueurs. Si Waterloo passe souvent pour un thème inlassablement rabaché par nos voisins anglo-saxons — alors que d'autres batailles, qui ont le bon goût d'être des victoires françaises, sont bien plus intéressantes —, l'impatience était grande de découvrir la réalisation de l'équipe de Richard Berg.

Notre attente n'a pas été déçue, et une nouvelle fois, GMT ne faillit pas à sa réputation de tête de file en matière de graphisme appliqué aux jeux. Les pions sont encore plus magnifiques que ceux de *SPQR*, et les cartes (trois grandes cartes recto-verso) sont de teintes très agréables à l'œil, même si la représentation des villages est un peu pauvre.

Waterloo comprend six scénarios, de la bataille de Quatre-Bras à celle du Mont-Saint-Jean. En raison de la taille des cartes et de l'échelle choisie pour les pions (chacun représente une division), certains scénarios font évoluer peu de pions sur une surface de jeu très importante — voire véritablement immense dans le cas de la bataille de Ligny et de Wavre combinée, puisque l'aire de jeu fait 2 m sur 1 m. Comme l'écrivent les concepteurs, il y a effectivement de la place pour manœuvrer !

L'activation aléatoire des unités

Le cœur du jeu repose sur une détermination aléatoire de l'ordre d'action des grandes unités. Au début du tour, les joueurs mettent dans un même récipient un certain nombre de marqueurs d'initiative — le nombre de marqueurs ne pouvant excéder la capacité de commandement du général en chef de l'armée (qui va de 1 à 3, Napoléon au mieux de sa forme pouvant atteindre 5).



Pendant le tour, les marqueurs sont tirés au hasard et chacun permet de faire agir la grande unité concernée (corps d'armée, réserve de cavalerie, etc.). Par exemple, si le joueur français tire le marqueur « I er corps », il peut faire agir toutes les unités de ce corps, les déplacer, les faire tirer, rallier des unités, etc. Certains marqueurs d'initiative spéciaux (mouvement stratégique, activation de chefs, etc.) permettent de tenter des actions plus complexes mais souvent plus aléatoires. Enfin, à la fin du tour, toutes les unités qui n'ont pas été activées peuvent agir de manière limitée.

Ce système simple offre une certaine incertitude, tout en imposant aux joueurs une direction stratégique. Tout d'abord, le joueur peut rarement activer tous ses corps à chaque tour, d'où des choix cruciaux en situation de combat. Comme les joueurs choisissent au début du tour les marqueurs qui vont être tirés au sort, ils planifient en secret l'axe de leur attaque, privilégiant ainsi l'action de tel corps ou faisant intervenir de toute urgence la Garde impériale, l'ordre aléatoire d'activation ajoutant un peu de piment au jeu.

Le reste du système est tout à fait classique : combat de choc, déroute, charge de cavalerie, etc. Comme pour la plupart des jeux à cette échelle, les combats au contact sont résolus par des rapports de force, alors que les tirs dépendent de la puissance de feu mise en jeu et de la formation (carré, colonne, etc.) de la cible. Toutes proportions gardées, le système s'apparente aux principes de *SPQR*, avec l'accent mis sur la structure de commandement. *Waterloo* est sans aucun doute un choix presque incontournable pour la période napoléonienne. Surtout, par la qualité des pions et du système, il est probablement le jeu qui a, aujourd'hui, le plus relancé l'intérêt pour cette période.

Sur Austerlitz brille le soleil

L'éditeur américain The Gamers est réputé pour ses séries de jeux sur la Seconde Guerre mondiale et la guerre de Sécession, proposant des règles de planification tout à fait remarquables. *Austerlitz* est le premier jeu d'une nouvelle série sur l'ère napoléonienne, une adaptation de la série *Civil War Brigade*. L'avantage de cette formule est qu'il suffit de connaître la règle de base pour jouer à tous les modules. Les prochains jeux annoncés traiteront des batailles de Friedland, Marengo et Borodino.

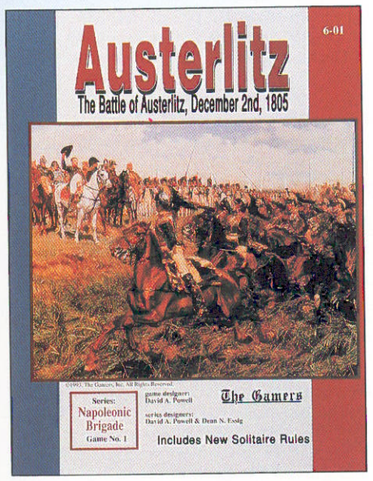
Le graphisme n'a jamais été la qualité première des jeux de The Gamers, et *Austerlitz* ne fait pas exception à la règle : la carte est peu attirante et les pions n'ont rien de remarquable. Alors que la beauté des pions est devenue un critère important de choix pour les jeux sur carte, il est évident que, sur ce point, *Austerlitz* ne soutient pas la comparaison avec les deux autres jeux présentés ici.

Les quatre scénarios proposés se jouent sur différentes portions de la même carte. Comme à *Waterloo*, la carte est relativement grande, et certains scénarios mettent en jeu un très faible nombre de pions sur une grande surface. Le problème vient de la représentation des unités (un pion correspond à une division, sans possibilité de séparer les unités en éléments plus réduits) — une échelle assez importante, donc un faible nombre d'unités — par rapport à la petite échelle de la carte, qui se traduit par une grande surface. Si ce rapport est réaliste tout en permettant de grandes manœuvres, il donne un sentiment de vide assez troublant.

Un système de commandement très réaliste

Le grand intérêt d'*Austerlitz* se trouve dans le système de commandement. Chaque joueur rédige sur une feuille d'ordre [1] un certain nombre de directives pour chacune de ses grandes unités. Ces ordres doivent être clairement écrits, avec instructions précises, car les unités vont strictement s'y conformer. Par exemple, un corps peut recevoir l'ordre de progresser sur une route, d'engager et repousser les unités ennemies rencontrées, et de se poster en position défensive une fois le carrefour atteint.

Il est possible de donner de nouveaux ordres à une unité, mais il y a des chances que l'ordre soit mal reçu ou mal interprété. La bonne exécution d'un ordre dépend du commandant en chef, de la façon dont l'ordre est transmis (oralement ou par écrit) et du degré de priorité qui lui est accordé par le joueur. Chaque commandant en chef dispose d'un certain nombre de points de commandement pour donner de nouveaux ordres.



La procédure est gérée de manière très simple : plus le joueur souhaite qu'un ordre ait de chances d'être exécuté, plus il doit dépenser de points de commandement pour ce faire, mais, évidemment, moins d'ordres il pourra donner ! De plus, avant qu'un ordre puisse être reçu et éventuellement exécuté par une unité, il doit être transmis, soit directement si le commandant en chef se trouve avec le commandant du corps concerné — ce dernier doit alors retourner jusqu'à ses unités pour que l'ordre soit appliqué —, soit par estafette pour gagner du temps, mais dans ce cas, l'ordre a moins de chance d'être bien interprété.

On le voit, le système est très réaliste, et remarquablement intéressant dans son application. Avant le début du jeu, les joueurs rédigent une première feuille d'ordres pour toutes leurs unités, exactement comme leurs homologues à Austerlitz. Une fois la bataille lancée, des estafettes partent dans toutes les directions avec de nouveaux ordres, et des commandants de corps se précipitent à l'état-major du général-joueur pour recevoir des directives en urgence absolue. Notons que les ordres écrits ou oraux diffèrent uniquement pour leurs coûts en points de commandement et la chance qu'ils ont d'être appliqués ; on ne demande pas encore aux joueurs de hurler des ordres à leurs pions !

Ce très beau système manque malheureusement de clarté. Le chapitre sur la façon de donner des ordres et leur exécution par les unités est assez succinct, au risque d'entraîner de très nombreux litiges sur la façon d'appliquer les ordres un peu vagues. Aux joueurs de bien se mettre d'accord.

Le reste des règles est, là encore, très classique, même si un soin plus particulier a été donné aux règles de cavalerie par rapport à *Waterloo*. La résolution des combats suit les principes énoncés pour ce même jeu. Dernier point particulier, les pertes subies par les unités sont indiquées sur une feuille de marque. Cette formule limite les marqueurs mais elle oblige également à consulter constamment sa feuille d'ordres plutôt que de n'avoir à jeter qu'un coup d'œil sur la carte.

La Bataille de Wavre
June 18, 1815
The Expansion Set for the Waterloo Tactical Game Series
Les Batailles dans L'Age L'Empereur Napoleon Ier Volume VIII
9312•39

L'épopée en plus

Le dernier jeu de notre sélection n'est pas à proprement parler une nouveauté. En effet, *La bataille de Wavre*, bien qu'il vienne de paraître, n'est que le dernier module d'une série débutée voici déjà presque dix ans, *Les batailles dans l'Age* [2]. L'ensemble de la série permet de simuler toutes les batailles livrées par l'armée de Napoléon pendant sa dernière campagne, qui s'ouvre le 15 juin 1815 à Charleroi et s'achève à Waterloo (Mont-Saint-Jean) trois jours plus tard. A ce titre, *La bataille de Wavre* ne comprend aucun pion — il nécessite la boîte *Ligny* [3] — mais seulement deux cartes et un livret de règles spéciales.

Malgré tous ces éléments qui font que *La bataille de Wavre* est un peu à part dans notre sélection, il est impossible d'évoquer l'épopée napoléonienne dans le jeu sur carte sans parler de la série *Les batailles dans l'Age*. Impossible, car de tous les jeux sortis sur cette période, aucun ne rend avec autant de force l'atmosphère et l'esprit des batailles de l'Empereur. En effet, Ed Wimble, concepteur du jeu, s'est efforcé d'instiller un décorum napoléonien dans les règles. Il emploie ainsi un grand nombre de termes français : quelle bonheur pour nous de pouvoir mener des *Grandes Charges massives*, d'y répondre par un *Feu de provoqués* avant de subir un *Plus grand désordre* — fautes de français comprises !

Tout, de la table de tir au nom des unités, porte ainsi la marque de l'Empire. De plus, *La bataille de Wavre*, comme ses prédécesseurs, a fait l'objet de recherches complètes (ordres de bataille précis, photos du champ de bataille) et il comprend un véritable historique, très détaillé, mais également passionné, presque lyrique, sur ces terribles combats. Ceci fait d'ailleurs défaut aux deux autres jeux présentés ici. Si *Austerlitz* donne un bon historique de la bataille, *Waterloo* ne comprend presque aucune explication. Sur ce point, le jeu de Richard Berg est d'ailleurs d'une rare lacune : non seulement les joueurs sont invités à se documenter par d'autre voies, mais l'ordre de bataille suit une numérotation arbitraire, et le nom des unités n'est pas indiqué.

Rien que pour cette atmosphère très bien rendue, *La bataille de Wavre* vaut le détour, d'autant plus que les pions de la boîte de base (*Ligny*) sont étonnants. Ils représentent, de manière symbolique, les uniformes de chaque unité. Une véritable mosaïque de couleurs, qui manque néanmoins de dynamisme par rapport aux splendides pions de *Waterloo*. De plus, la vraie valeur des unités se trouvant au verso, on ne profite de toutes ces belles couleurs que pendant les premiers tours, avant de se retrouver avec des pions blancs, marqués de minuscules chiffres. Mais il ne faut pas oublier que le premier jeu de la série est paru il y a presque dix ans, et ce genre de pions était alors très novateur.

Des règles-modèle

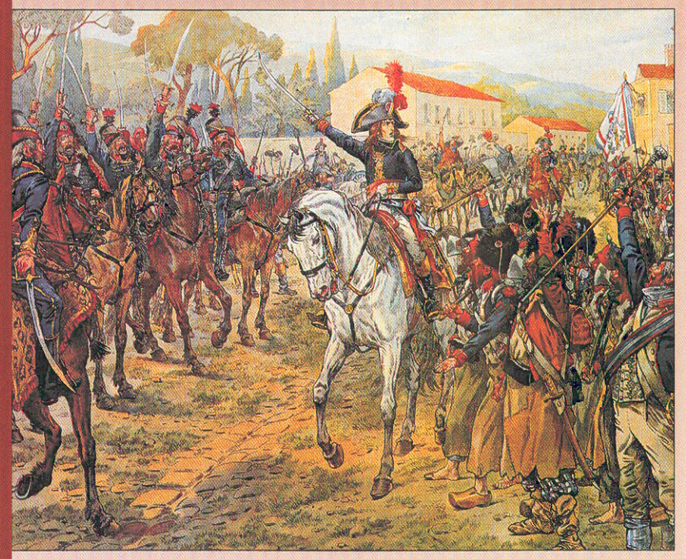
Le système de jeu de *La bataille de Wavre* porte son âge (ne sont-ce pas les *Batailles dans l'Age* ?) quand on le compare avec les autres jeux présentés ici. Il ne comprend aucune règle de commandement — les chefs n'apportent que des modificateurs pour les combats. Par contre, cette règle est à la base de tout ce qui se fait aujourd'hui sur l'Empire. En effet, de la posture des unités (en colonne, en ligne étendue, en tirailleurs, etc.) aux règles de tir, de charge et de déroute, tous les jeux actuels reprennent les principes mis au point par Ed Wimble. Ainsi, même si ce jeu ne bénéficie pas des dernières innovations de règles, il reste le classique des classiques pour l'époque napoléonienne, ce que reconnaît avec élégance Richard Berg, créateur de *Waterloo*, puisque, dans sa bibliographie, il encourage les joueurs à se le procurer sans tarder.

Le retour du thème napoléonien sur nos tables de jeu représente un petit événement. D'après ce qu'annoncent les divers éditeurs, les jeux présentés ici en préfigurent bien d'autres. Nous allons enfin avoir la chance de découvrir la diversité des batailles napoléoniennes, de Marengo à la Moskowa. Dans l'immédiat, faites votre choix des armes. *Vive l'Empereur !* ❐

1. Inutile de chercher des feuilles d'ordres toutes prêtes dans la boîte, il faut utiliser n'importe quel papier vierge pour cela. Dommage, une feuille d'ordres dans le style de l'époque aurait eu belle allure.

2. En français (approximatif) dans le texte.

3. On peut également jouer avec la version Deluxe de *La bataille de Mont-Saint-Jean*, mais les 200 exemplaires de cette version sont épuisés.



Bonaparte passe en revue les troupes françaises à Nice, le 27 mars 1796. Jeune général prêt à partir pour l'Italie, il est déjà adoré par ses hommes. Et sous le chef de guerre, le stratège va percer…
(Dessin de Job)

(Suite de la page 15)

poursuite. Le problème est de parvenir à un rapport de force très favorable au point de rupture souhaité, et cela sans trop affaiblir le reste du corps de bataille.

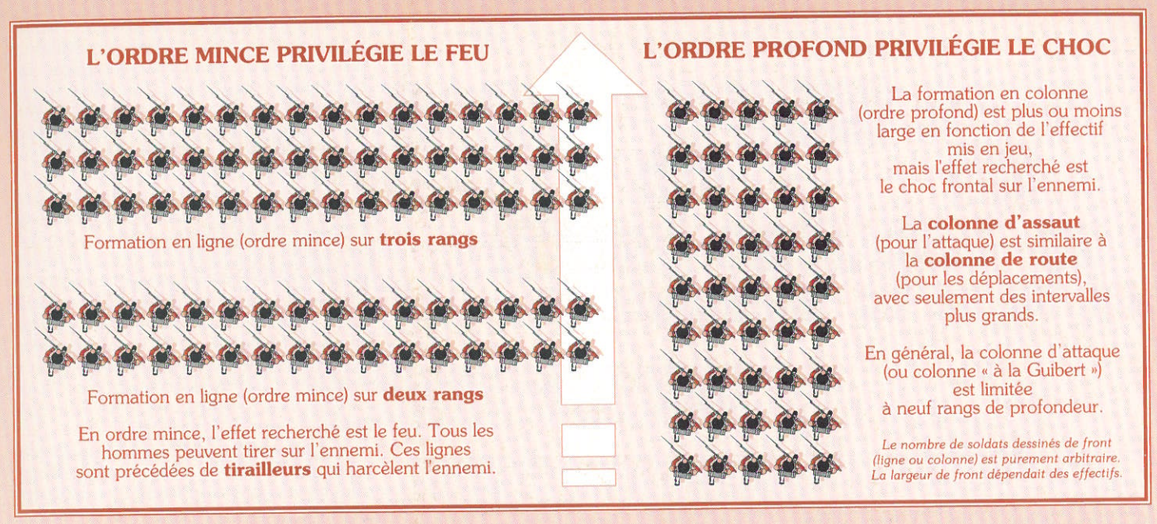
Cela implique également que l'ennemi doit être ignorant de ce point. Mieux, il doit penser que l'effort s'exerce ailleurs, d'où l'importance des manœuvres de déception. Un exemple frappant de déception réussie nous est fourni par la bataille de Wagram : après avoir fortifié l'île Lobau, Napoléon simule un franchissement face à Aspern et Essling, mais traverse par surprise plus à l'est (en utilisant des barges de débarquement équipées de portes avant basculantes !). Son franchissement est couvert par une batterie d'artillerie considérable (une centaine de pièces) et, dans la nuit, 80 000 hommes traversent le Danube.

Point de rupture et réserve

La formation d'une très forte batterie d'artillerie à Wagram est caractéristique de l'inflation qui marque l'évolution de l'artillerie au cours de l'Empire. Au lendemain même de Wagram, Napoléon décide de doubler l'artillerie de la Garde (de 60 à 120 pièces) car celle-ci forme la « réserve d'artillerie de l'armée ». C'est l'artillerie en effet qui est à même de *modeler* l'ennemi au point de rupture recherché; son importance ira croissant alors que la qualité globale de l'infanterie napoléonienne se réduira (surtout à cause d'un entraînement insuffisant des recrues levées massivement). C'est l'artillerie qui peut, dans une certaine mesure, confirmer un rapport de force à peine favorable au point de rupture. L'exploitation est laissée à des réserves fraîches, infanterie et cavalerie, cette dernière agissant dans la profondeur.

Ce modèle tactique impose une très bonne coordination du commandement et la capacité de conserver une réserve fraîche (ce qui dépend de la tenue des autres troupes engagées). Ces deux conditions font parfois défaut : à Lodi ou à Austerlitz, la poursuite n'est engagée qu'avec retard, les maréchaux n'étant pas très au fait de ce que visait l'Empereur.

A Waterloo, la réserve de cavalerie est épuisée dès cinq heures de l'après-midi, Kellerman charge avec sa division mais est suivi par la division de grosse cavalerie de la Garde, que l'Empereur voulait garder en réserve. Plus tard, l'attaque de diversion prévue sur l'aile gauche anglaise fixe des forces de plus en plus importantes (trop pour une diversion), enfin les réserves d'infanterie prévues pour l'exploitation de l'attaque principale au centre (6e corps et la Garde) sont partiellement utilisées contre Bulow sur l'aile gauche ennemie. L'attaque de diversion finit par réunir presque autant d'effectifs que l'axe principal au centre. Et l'attaque principale échoue, en partie par manque d'effectifs.


L'ORDRE MINCE PRIVILÉGIE LE FEU
Formation en ligne (ordre mince) sur **trois rangs**
Formation en ligne (ordre mince) sur **deux rangs**
En ordre mince, l'effet recherché est le feu. Tous les hommes peuvent tirer sur l'ennemi. Ces lignes sont précédées de **tirailleurs** qui harcèlent l'ennemi.
L'ORDRE PROFOND PRIVILÉGIE LE CHOC
La formation en colonne (ordre profond) est plus ou moins large en fonction de l'effectif mis en jeu, mais l'effet recherché est le choc frontal sur l'ennemi.
La **colonne d'assaut** (pour l'attaque) est similaire à la **colonne de route** (pour les déplacements), avec seulement des intervalles plus grands.
En général, la colonne d'attaque (ou colonne « à la Guibert ») est limitée à neuf rangs de profondeur.
Le nombre de soldats dessinés de front (ligne ou colonne) est purement arbitraire. La largeur de front dépendait des effectifs.

Ordre mince et ordre profond

La tactique déjà citée implique une organisation des forces telle que celles-ci soient capables de déboucher rapidement en cas de rupture. Cependant Napoléon n'impose aucune formation *a priori* à ses généraux (ce qui aurait parfois mieux valu). L'influence de Guibert a conduit les partisans de l'ordre mince (formation en lignes peu profondes où le tir est le plus efficace) et ceux de l'ordre profond (colonnes massives dont on suppose que l'effet de choc est supérieur) à rapprocher leurs points de vue et à admettre que l'une et l'autre des formations pouvaient être efficaces selon les circonstances. Le règlement de 1791 explique donc les différentes manières de passer de l'une à l'autre, rapidement, afin de pouvoir le faire au cours d'un combat.

Les généraux de l'Empire appliquent ces formations selon leurs préférences (Lannes préfère l'ordre mince, Soult et Davout le profond). Toutefois deux innovations apparaissent : la formation en ligne est réduite à deux rangs seulement (pour des raisons d'effectifs mais aussi parce que le troisième rang était inutile voire dangereux pour les premiers), et l'apparition de l'ordre mixte (sur le Tagliamento en 1797) qui consiste en une alternance des deux, les colonnes intercalées entre les lignes pouvant le cas échéant constituer une réserve mobile rapide pour profiter d'une percée.

En général, les combats sont menés de la manière suivante :

— l'infanterie ennemie est ébranlée par le feu de l'artillerie et de la première ligne française, et par des charges de cavalerie;

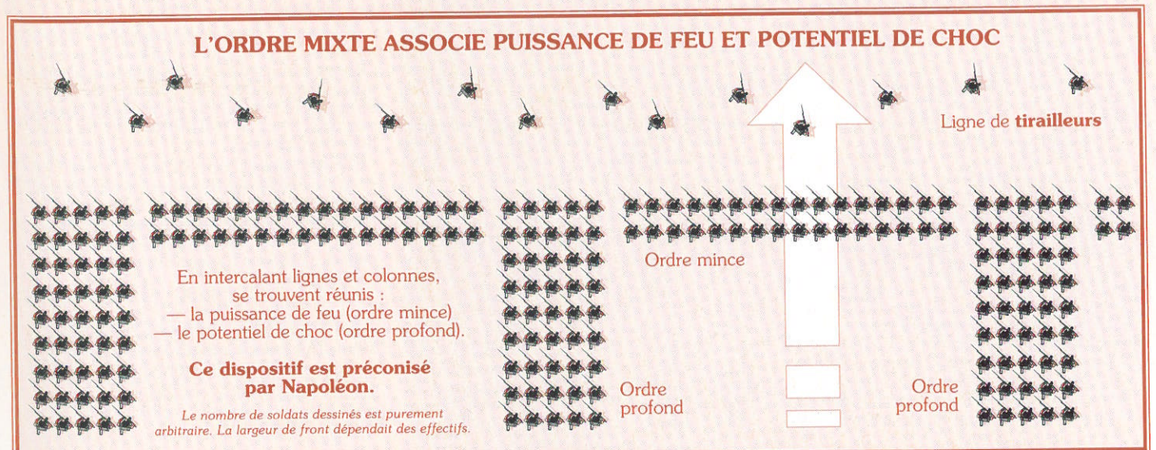
— la seconde ligne charge en colonne.

Le choc réel est rare, car l'ennemi s'enfuit souvent avant.

Mais cette tactique subit de nombreux échecs, en particulier lorsque la première phase est abrégée, et donc l'ennemi insuffisamment entamé par le feu. De plus, les Anglais, grâce à la remarquable tenue de leur troupe, soutiennent excellemment le choc en défense et ne seront presque jamais battus de cette manière.

Sur le champ de bataille, les grandes unités (corps d'armée) sont en général placées sur deux lignes, les corps de deuxième ligne soutenant les premiers ou parant à un imprévu; une réserve constituée de la Garde et d'autres troupes forme une troisième ligne et entre en action pour l'attaque décisive.

La formation au sein même d'une unité est à la discrétion de son général (à Wagram, MacDonald forme une seule énorme colonne dont l'utilité est d'ailleurs douteuse) mais après 1809, l'infanterie française n'étant plus aussi bien entraînée qu'auparavant, les changements de


L'ORDRE MIXTE ASSOCIE PUISSANCE DE FEU ET POTENTIEL DE CHOC
Ligne de **tirailleurs**
Ordre mince
En intercalant lignes et colonnes, se trouvent réunis :
— la puissance de feu (ordre mince)
— le potentiel de choc (ordre profond).
Ce dispositif est préconisé par Napoléon.
Ordre profond
Ordre profond
Le nombre de soldats dessinés est purement arbitraire. La largeur de front dépendait des effectifs.

L'ARMÉE DE NAPOLÉON, HÉRITIERE DE LA RÉVOLUTION

L'armée de Napoléon, que ce soit celle du Consulat ou de l'Empire, est l'héritière des armées révolutionnaires, et n'en diffère que peu par son recrutement et sa composition. La conscription, instituée en 1798, perdure pendant tout l'Empire et assure l'essentiel des effectifs (il n'y eut que 52 000 engagements volontaires pour toute la période). En tout, plus de deux millions de Français sont appelés à combattre pour l'Empereur. Ce chiffre paraît élevé pour l'époque, mais il représente des levées inférieures à 3 % de la population totale — contre 20 % pendant la Grande Guerre. Par ailleurs, des contingents étrangers sont enrôlés (Grecs, Irlandais, Suisses, Allemands, etc.), que ce soit dans les pays alliés ou dans des territoires occupés.

La qualité des combattants est extrêmement variée, et dépend surtout de l'ancienneté, l'instruction se faisant « sur le tas » en amalgamant recrues et vieux soldats. A partir de 1809, elle devient très insuffisante, et presque inexistante après 1813.

Des officiers jeunes et brillants

Choisis parmi les vétérans, les cadres sont souvent issus de l'armée révolutionnaire ou royale. La plupart des officiers sont dans ce cas, pour beaucoup après un passage dans un corps d'élite (Garde, gendarmerie), et seuls quelques-uns ont reçu une instruction spécifique dans une école d'officiers. On trouve beaucoup de nobles parmi eux, mêlés aux cadres issus de la bourgeoisie et des couches populaires de la société. En dépit de la diversité de leurs origines et de leur formation, ils ont en commun leur ardeur combative et leur jeunesse.

Les généraux et maréchaux de Napoléon sont également jeunes (41 ans en moyenne) et ils ont tous combattu pendant les guerres révolutionnaires, mais ils ne sont finalement que les exécutants plus ou moins fidèles des directives de leur chef, qui les cantonne dans ce rôle. Ils sont toutefois pleins d'allant et se révèlent de remarquables entraîneurs d'hommes, qui souvent les adorent. Ainsi à Wagram, Bessières est renversé par un boulet et ses hommes le croient mort. Napoléon lui dira : « *ce fut un beau coup de canon, il a fait pleurer ma Garde* ».

Les « grognards » de l'Empereur sont bien loin de former une armée modèle, sauf au combat où ils feront toujours preuve de bravoure. Ils sont mal équipés, mal nourris et, comme sous Louis XIV, l'armée doit vivre sur le pays. Ce qui implique réquisitions, pillages et vols. N'ayant pas l'habitude de la vie en caserne, les troupes sont difficiles à encadrer; à chaque étape lors d'une marche, des milliers de traînards se répandent dans la campagne où ils font régner la terreur. Certains chefs sont d'ailleurs les premiers à se servir — l'expression « *voler à la Brune* » est ainsi devenue courante dans l'armée impériale — et ils étalent d'ailleurs un luxe qui exaspère les hommes, à l'exemple de Murat. La logistique est en effet une des grandes faiblesses de l'armée napoléonienne et les soldats, qui ressemblent plus à des mendiants qu'à de fringants guerriers, sont bien obligés de se débrouiller.

Fidèle à l'homme, non au régime

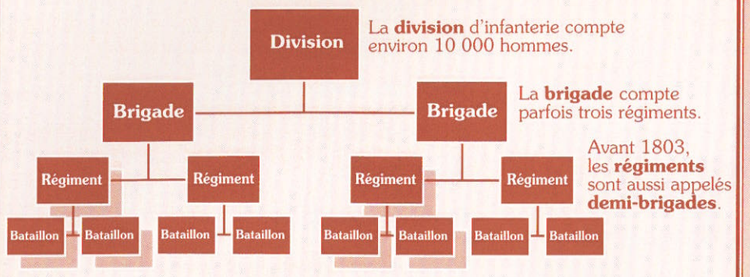
Par ailleurs, le mythe du vieux soldat fidèle, prêt à suivre le « Petit Caporal » jusqu'au bout du monde, a ses limites. La majorité de l'armée est très jeune et le soldat type est très éloigné de l'image d'Epinal du XIXe siècle. S'il est effectivement un fanatique de l'Empereur (plus que certains maréchaux), cela ne l'empêche nullement de se plaindre et de critiquer parfois ses décisions. Globalement, la troupe reste très attachée à la personne de Napoléon, qui entretient cette popularité par des rentes, des récompenses (en espèces et en nature), des décorations ou des citations dans le bulletin de l'armée. Mais cet attachement ne s'étend pas forcément au régime ou à la famille impériale.

Pratiquement, l'armée impériale est la même que celle de la Révolution. Les armes et la tactique resteront immuables jusqu'à la fin de l'Empire. En particulier, l'armement, qui est à l'avantage des Français dans les premières campagnes, est largement dépassé par celui de l'ennemi à partir de 1810. L'organisation de l'armée ne subit que peu de modifications importantes, sauf l'organisation de corps d'armée au gré des circonstances. Ceux-ci sont mobiles et assez puissants pour avoir des missions indépendantes.

Des unités sont organisées en vue de missions spécifiques : voltigeurs, flanqueurs, lanciers, etc. En 1793, l'infanterie compte 198 demi-brigades qui, en 1803, deviennent 100 régiments de ligne et 30 régiments légers. En 1804, le nombre de bataillons par régiment passe à quatre, puis à 5, dont un de réserve, en 1808. L'inflation se poursuit jusqu'en 1814 (136 régiments de ligne, 35 légers, 4 de la marine et 38 de la Garde) mais au détriment de la qualité des unités. Le même phénomène touche la cavalerie (83 régiments en 1800, une centaine par la suite). Pendant tout l'Empire, cette arme manque de montures de qualité, pénurie aggravée par les pertes très élevées subies pendant les campagnes (en particulier celle de Russie).

La constitution de la Garde impériale est une des seules innovations importantes : troupe d'élite, mieux payée et mieux équipée, elle verra ses effectifs décupler. Elle devient une sorte de réserve d'armée interarmes, la Vieille Garde demeurant la réserve suprême. La Garde est jalousée par le reste de l'armée, qui surnomme ses membres les « Immortels », une évocation de la garde royale de la Perse antique, mais aussi une allusion au fait que la Garde combat rarement. Si cela est vrai pour la Vieille Garde, les pertes de la Jeune Garde sont supérieures à celles des régiments de ligne. Cavalerie et artillerie de la Garde ne sont pas non plus ménagées, du fait de leur rôle de réserve d'armée. Enfin, les rares fois où elle est engagée (Hanau, Waterloo), la Vieille Garde prouve par sa vaillance qu'elle est bien « l'élite de l'élite ». ❐

L'ORDRE DIVISIONNAIRE



La **division** d'infanterie compte environ 10 000 hommes.

La **brigade** compte parfois trois régiments.

Avant 1803, les **régiments** sont aussi appelés **demi-brigades**.

A partir de 1805-1806, c'est le **corps d'armée** (2 ou 3 divisions d'infanterie, soit de 15 000 à 40 000 hommes) qui regroupe à son niveau l'**artillerie** et la **cavalerie** (sous forme de division aussi) et qui les utilise en fonction des besoins. La division d'infanterie ne possède que 12 pièces d'artillerie en 1806.

formation pendant une bataille deviennent l'exception. Dans la cavalerie, seule la lourde reçoit le rôle majeur d'emporter la décision sur le champ de bataille ou de percer. Napoléon constitue toujours à cet usage une colossale réserve de cavalerie lourde (deux ou trois divisions) dont l'emploi peut décider du sort d'une bataille — comme à Iéna —, mais son engagement face à une infanterie fraîche peut se révéler désastreux — comme à la Moskowa ou à Waterloo.

Mais en fait, malgré sa maîtrise dans la conduite d'une bataille, c'est surtout dans le domaine stratégique que la supériorité de Napoléon est manifeste.

LE STRATEGE

Plus que pour ses batailles, Napoléon fut étudié dès la chute de l'Empire pour les conceptions et la conduite de ses campagnes. La bataille rangée n'est d'ailleurs pas l'exercice tactique qui passionne le plus l'Empereur, à tel point qu'il peut volontiers laisser cet aspect aux mains de ses subordonnés, alors qu'il dirige toujours personnellement, autant que possible, les composantes de la grande tactique et de la stratégie. C'est dans ces domaines qu'il fait preuve du plus grand talent et que ses succès les plus éclatants s'affirment. Il reste presque toujours maître de ses lignes d'opération et impose ses manœuvres à son adversaire.

Un maître copié et critiqué

Pour Clausewitz, dont Napoléon est avec Frédéric II le modèle du stratège, l'Empereur est le maître de la guerre offensive, de la guerre d'anéantissement. Il attend et recherche « *la bataille décisive* », concept novateur issu des guerres révolutionnaires, et il manœuvre à seule fin de placer son adversaire dans une situation d'infériorité telle qu'il sera vaincu avant même que la bataille ne commence. C'est le cas à Marengo, où Napoléon coupe l'Autrichien de ses bases, et à Friedland dans une moindre mesure. Cette vision de Bonaparte menant une « *stratégie offensive fondée sur la recherche de la bataille décisive* » perdure plus ou moins jusqu'au premier conflit mondial, mais elle est remise en question par certains auteurs dès 1870. Ces querelles ne sont d'ailleurs pas seulement théoriques, car elles prennent place dans le contexte de la défaite face à la Prusse, reprochée aux penseurs militaires français. Dans ces années (1871-1914), Napoléon est cité pour justifier toutes les doctrines stratégiques et tactiques élaborées par les penseurs militaires européens. Foch y puise des justifications de sa doctrine offensive, et, après 1918, on voudra voir l'influence de l'Empereur dans les offensives de Ludendorff sur le front russe. Puis, suite au traumatisme né des pertes de la Grande Guerre, Napoléon est critiqué pour sa conduite des opérations après 1807, jugée grossière et coûteuse en vies humaines, en particulier par Fuller et Liddell-Hart.

Le lecteur aura compris que les jugements portés sur l'art stratégique napoléonien dépendent du contexte dans lequel ils sont écrits. Cependant, au-delà des querelles partisanes, quelques éléments paraissent admis. A la lecture de sa correspondance, on comprend que Napoléon ne laisse aucune place au hasard ni même à une subite intuition. Tous les cas de figure sont étudiés et évalués, et dès que la situation est telle qu'il la souhaite, sa réaction n'en est que plus foudroyante. Ses erreurs proviennent souvent d'une méconnaissance de la situation exacte, due à un renseignement partiel ou erroné. Mais si la réalité est bien telle qu'il la suppose, alors la rapidité d'exécution est presque imparable.

La solitude du génie

Planification, renseignement, vitesse d'exécution; tels pourraient être les piliers de la stratégie impériale. La planification est son domaine réservé, et nul n'est autorisé (sauf cas ponctuels) à y empiéter; ses subordonnés directs sont eux-mêmes parfois ignorants de l'ampleur d'une manœuvre, ce qui occasionne évidemment une gêne considérable, à l'origine de lourdes erreurs. L'état-major n'est pas là pour concevoir des plans, mais il apporte à l'Empereur les informations et les éléments qui lui sont nécessaires (état des troupes, cartographie, reconnaissance de dernière minute, remplacement d'un chef tué, etc). Son rôle est aussi de transmettre les ordres de Napoléon. Le caractère de l'Empereur, ses habitudes de travail anarchiques et son exigence de perfection rendent le travail d'état-major particulièrement difficile, comme en témoignent les souvenirs et mémoires nombreux à ce sujet.

Dans le domaine du renseignement, les exigences de Napoléon sont là aussi élevées; il n'hésite pas à envoyer un colonel ou un général de son état-major vérifier un itinéraire ou contrôler la justesse d'une reconnaissance. Sa définition de la reconnaissance est claire et en dit long : « *Quand je demande une reconnaissance, je ne veux pas qu'on me donne le plan de campagne. Le mot « l'ennemi » ne doit pas être écrit par l'officier. Il doit reconnaître les chemins, leur nature, les hauteurs, les gorges, les obstacles, vérifier si les voitures peuvent y passer et s'abstenir absolument de plan de bataille.* » Il tient à bien rester le seul à les concevoir. Cependant, il laisse parfois des initiatives à ses généraux, en fonction de la plus ou moins grande confiance qu'il leur fait. Il sera le premier à les féliciter en cas de succès, mais n'hésite pas non plus à les humilier en public.

Enfin, la rapidité d'action des armées impériales dépend essentiellement de leur état et de leur entraînement. Si Napoléon réussit des concentrations de troupes extrêmement rapides après avoir laissé l'ennemi se diluer, c'est bien grâce à la qualité de son infanterie, capable de marches forcées impressionnantes. La division Friant parcourt pendant la campagne d'Ulm 640 km en 29 jours (sans pour autant la rendre inapte au combat). La division Dupont, considérée comme la meilleure marcheuse de l'armée, est censée pouvoir couvrir 60 km quotidiennement pendant une semaine !

Une supériorité déclinante

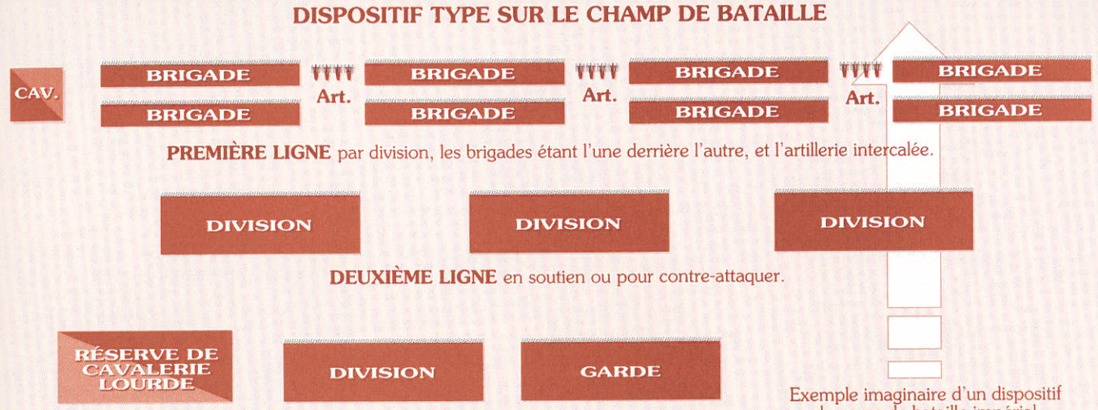
La supériorité manifeste de Napoléon dans l'art d'utiliser l'outil militaire se traduit par ses succès face à des armées qui soit ne savent pas coordonner leurs efforts — les coalitions jusqu'en 1813 —, soit n'ont pas compris cette supériorité — la Prusse en 1806. Par ailleurs, l'outil lui-même — l'armée française — est de grande qualité. Cette qualité va se réduire en même temps que l'ennemi va combler son retard, puis dépasser la France.

Sur le plan matériel, les fusils anglais et russes ont rapidement une plus grande portée, et la cadence de tir du fusil prussien devient deux fois plus élevée que celle des fusils français. Même l'artillerie qui donnait à la France la première place en Europe est dépassée en qualité par celle des autres nations. La qualité du soldat français se réduit au cours de l'Empire, ce qui est attesté par le refus de le faire manœuvrer sous le feu. Les troupes d'élite, en particulier la Garde, voient leurs effectifs augmenter considérablement (60 000 hommes en 1809), mais c'est au détriment qualitatif du reste. Cette lente dégradation est due à un état de guerre quasi permanent qui grève l'économie et use les forces vives de la nation. Parallèlement, les ennemis de Napoléon tirent la leçon de leurs échecs et copient avec succès sa maîtrise stratégique.

Après 1813, les Coalisés apprennent à coordonner leurs actions et évitent même l'affrontement direct avec l'Empereur, préférant se frotter à ses subordonnés. L'Angleterre en particulier réforme son armée de fond en comble, adoptant une tactique qui met en échec celle de la France et une stratégie périphérique fondée sur son contrôle des mers. La Russie et l'Espagne adoptent, souvent par la force des choses, des tactiques de guérilla et une politique de terre brûlée, face auxquelles l'armée impériale est démunie. Napoléon, maître de la planification tactique et stratégique, laisse son formidable outil militaire s'émousser — c'est particulièrement vrai en Espagne où l'enlisement est patent — sans prévoir son renouvellement. Il reste attaché à l'organisation qui lui a valu tant de victoires et ne songe que peu à sa modernisation.

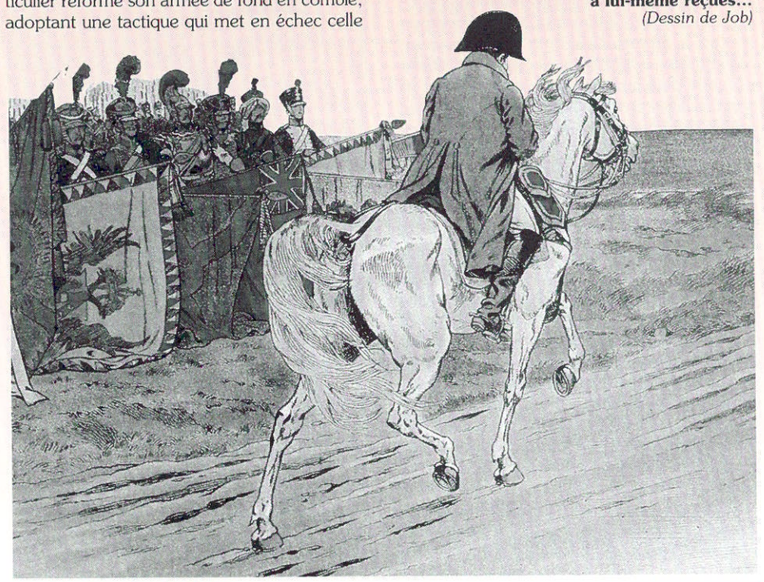
En cela, on peut penser saisir les limites du génie napoléonien. Toutefois, il doit être souligné que les Coalisés ont beaucoup appris de leurs défaites successives, une chance que Napoléon, vainqueur de toutes les batailles qu'il a menées jusqu'à l'affrontement décisif de Waterloo, n'a pas eue... ❐

DISPOSITIF TYPE SUR LE CHAMP DE BATAILLE



Exemple imaginaire d'un dispositif du corps de bataille impérial sur le champ de bataille.

Le mythe... Napoléon passe en revue ses troupes victorieuses. Tous les ennemis de l'Empereur y ont laissé leurs drapeaux. Cependant, Napoléon devra s'incliner à son tour, peut-être pour avoir donné plus de leçons sur les champs de bataille qu'il n'en a lui-même reçues...
(Dessin de Job)



L'ARTILLERIE, MEILLEURE ARME FRANÇAISE

L'artillerie française devient la meilleure d'Europe au XVIII[e] siècle, sous l'influence de Gribeauval qui la réforme de 1765 à 1776. Les calibres sont standardisés et on ne retient que ceux de 4, 6, 8 et 12 pour l'artillerie de campagne, 12, 16 et 24 pour les sièges (ces chiffres n'indiquent pas le diamètre du canon, mais le poids en livres du boulet qu'il tire).

La pièce est améliorée en elle-même, par l'adaptation sur le canon d'une ligne de mire et d'une hausse, autorisant ainsi une précision acceptable aux grandes distances. L'utilisation des gargousses (charge de poudre pré-dosée et conditionnée en paquet) permet d'atteindre des cadences de tir élevées. La modernisation s'applique également aux procédés d'attelage : les pièces sont allégées, les affûts, caissons et avant-trains sont standardisés. La qualité globale des pièces transmettant la traction de l'attelage est améliorée (le timon) et rend possible des déplacements au galop. Enfin, l'adoption de la prolonge (corde d'une dizaine de mètres reliant l'avant-train au canon lui-même) permet des déplacements très rapides pendant les combats : le canon peut tirer sans que l'on ait à dételer les chevaux ni même à détacher la prolonge de l'affût de l'avant-train. Si un repositionnement rapide est nécessaire, les chevaux attelés à l'avant-train traînent le canon (par l'intermédiaire de la prolonge) à un autre emplacement. Ces déplacements sont limités car le canon glisse en partie sur son affût comme sur un traîneau.

Chaque batterie est suivie de son train d'artillerie qui transporte l'approvisionnement des canons (350 coups par pièce). Les cadences de tir sont honorables, de l'ordre de deux coups à la minute. Une batterie comportant de 6 à 8 pièces, on comprend l'importance de cette arme qui peut porter sa puissance de feu considérable au plus près de l'ennemi. Lorsque le terrain le permet, on peut concentrer une masse d'artillerie (Drouot à Wagram) qui accable l'ennemi et le *modèle*[1] à la mesure des assaillants.

Napoléon dispose ainsi d'un remarquable outil militaire, qu'il ne modifiera que peu. En 1800, les équipages sont militarisés (il s'agissait jusque-là de charretiers civils, inadaptés aux nouvelles missions de l'artillerie; il faut faire preuve d'une certaine témérité pour faire galoper sa batterie à quelque cent ou deux cents mètres de l'ennemi et y ouvrir le feu). Le nombre de pièces augmente considérablement (jusqu'à trois pièces pour 1 000 hommes) et les canons sont concentrés en grandes unités mobiles. L'artillerie est supprimée dans les bataillons en 1798 et appartient aux grandes unités tactiques. Pour accroître encore la mobilité, des batteries à cheval (tous les servants étant montés) sont créées à l'imitation des Prussiens.

Bien qu'il s'agisse d'un domaine particulier, le corps des pontonniers ne peut être omis. Dépendant de l'artillerie, il fait preuve de la même ardeur, en particulier en 1809 sur l'île Lobau, ou sur la Bérézina, où il sauve l'armée en construisant deux ponts de 100 mètres dans des conditions dramatiques.

Il paraît logique que Napoléon n'ait pas opéré de réforme au sein d'une arme si performante, mais à partir de 1812, victime de ses succès et des pertes en Russie (1 200 pièces sont perdues, soit la totalité de l'artillerie engagée dans la campagne), l'artillerie française est surclassée par celle des Coalisés. ❐

1. Voir préambule en note 1 du texte (page 15). Le *modelage* du champ de bataille ou de l'ennemi est issu de la doctrine américaine du « *targeting* » et de l'« *ALO* » (*Air-Land Operation*), qui consiste à ajuster par le feu (artillerie ou aviation) les forces ennemies et ainsi les user avant que les forces d'assaut ne les engagent — ce qui correspond à l'objectif des bombardements de l'artillerie de Napoléon.

La campagne de Tunisie est un épisode décisif mais peu connu de la Seconde guerre mondiale. Pendant huit mois, les armées de cinq nations vont combattre avec opiniâtreté pour la suprématie sur le sol africain. Voici un résumé de cette campagne, destinée à illustrer notre jeu détachable *Tunisie 1943* et l'éclairer d'un point de vue historique...

TUNISIE 1943, LA CAMPAGNE

Texte de Théophile MONNIER

Intervenant après le débarquement anglo-américain au Maroc, la campagne de Tunisie est le premier choc d'importance entre les forces alliées occidentales à nouveau réunies depuis 1918 (Etats-Unis, Commonwealth et France) et celles de l'Axe. C'est aussi la dernière campagne où les Italo-Allemands peuvent encore prétendre à une supériorité en effectifs et en matériels. Pour la France enfin, ces combats marquent une étape essentielle car notre pays reprend pleinement sa place au sein des Alliés en engageant l'armée d'Afrique dans la bataille, et non plus seulement les forces françaises libres (FFL) qui, elles, sont intégrées à la VIII[e] armée britannique.

La course vers Tunis

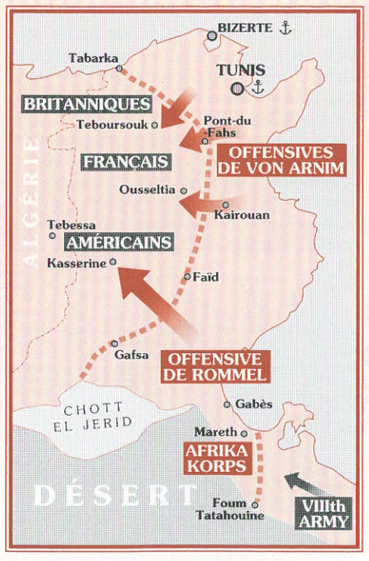
Débarquées le 8 novembre 1942 au Maroc dans le cadre de l'opération Torch, les forces anglo-américaines de la I[re] armée britannique s'avancent rapidement vers la Tunisie. Le haut-commandement allié espère en effet piéger les forces italiennes et allemandes de l'Afrikakorps en capturant le plus vite possible les ports de Tunis et de Bizerte. Car après avoir été battues à El Alamein, les troupes de Rommel se replient précipitamment vers l'Ouest, à travers la Libye, poursuivies par la VIII[e] armée de Montgomery.

En Tunisie même, l'armée française d'Afrique du Nord, dans l'ensemble fidèle au maréchal Pétain, prend finalement position pour les Alliés, après une période de confusion au plus haut niveau du commandement. Les forces françaises présentes sur le terrain — limitées alors aux effectifs modestes du Commandement supérieur des troupes de Tunisie (CSTT, commandé par le général Barré) tandis que le gros de l'armée d'Afrique se trouve stationné en Algérie et au Maroc — cherchent à s'opposer à l'arrivée des renforts allemands qui affluent du continent. Mais les Italo-Allemands prennent l'initiative, repoussent les forces françaises vers l'ouest et établissent une confortable tête de pont autour de Tunis et Bizerte.

A la mi-novembre, les Anglo-Américains tentent plusieurs offensives vers les ports mais ils se heurtent à une sévère résistance ennemie. Malgré une nette infériorité numérique, les force de l'Axe repoussent les Alliés. Pour ces derniers qui espéraient une victoire rapide, l'échec est cuisant. Le front se stabilise le long de la dorsale orientale, chaîne de montagne qui court du nord au sud de la Tunisie.

Encouragés par ce coup d'arrêt inespéré, les Allemands décident alors d'engager des effectifs plus importants en Tunisie. Hitler est convaincu qu'il est possible de repousser les Alliés au-delà de la frontière algérienne. Il s'agit de les « punir » pour cette première opération d'envergure contre l'Axe.

Pendant le mois de décembre 1942, les deux camps amassent le plus possible de matériels et regroupent leurs forces. Des offensives limitées sont lancées de part et d'autre pour se donner une position dominante sur le front. Dans des conditions hivernales difficiles, et



L'initiative à l'Axe (janvier 1943)

malgré un équipement largement dépassé, les forces françaises se conduisent très honorablement dans ces combats.

La dernière tentative de l'Axe

Début janvier, la situation évolue en faveur des Italo-Allemands. En effet, les premières troupes de l'Afrikakorps atteignent la frontière tunisienne et elles sont rapidement engagées sur le front ouest. Au nord de la Tunisie, les renforts allemands arrivés du continent sont rassemblés dans la 5. Panzerarmee, sous le commandement de von Arnim, et ils permettent d'obtenir la parité numérique avec la I[re] armée britannique et les forces françaises. Rommel garde pour sa part le commandement de l'Afrikakorps au sud.

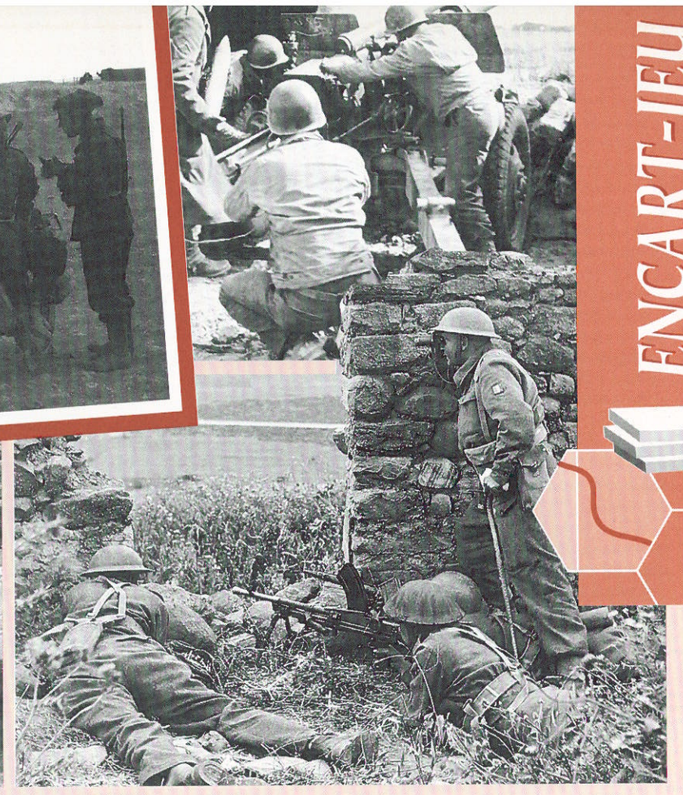
Stratégiquement, les Italo-Allemands se retrouvent en position centrale très favorable. Proches de leurs lignes de ravitaillement alors que celles des Alliés sont très étirées (à l'ouest jusqu'au Maroc, à l'est jusqu'en Egypte), les forces de l'Axe peuvent se retourner pour frapper comme bon leur semble. De plus, pour la dernière fois de la guerre, les Allemands disposent d'une légère supériorité aérienne.

Au sud, l'Afrikakorps s'installe en position défensive sur la ligne Mareth, une ancienne ligne de fortifications construite par les Français avant la guerre [1], et Rommel attend de pied ferme l'arrivée de la VIII[e] armée britannique, retardée dans sa poursuite par des questions de logistique.

Sur le front des dorsales, von Arnim au nord, puis Rommel au sud, lancent une série d'offensives qui vont sérieusement ébranler le dispositif allié. Tout d'abord, à partir du 18 janvier, la 10. Panzerdivision, renforcée d'un bataillon de chars Tigre, attaque les positions françaises au centre de la Tunisie, à partir de Kairouan

(suite page 31, après l'encart détachable)

1. Situé à la frontière libyenne, ce front n'apparaît pas sur la carte du jeu en encart. Les combats menés sur la ligne Mareth en mars ne pourront donc être joués ici.



VAE VICTIS LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATÉGIQUE présente

TUNISIE 1943 : LE JEU

Notre simulation de la campagne de Tunisie, de janvier à mai 1943 à l'échelle divisionnaire, offre deux scénarios distincts, représentant les deux phases des opérations réelles. La première campagne couvre l'offensive de l'Axe qui commence en janvier 1943, avec l'objectif de repousser les Alliés à la frontière algérienne. Le second scénario commence à la fin mars, et représente la grande offensive alliée qui débouche sur la conquête des ports tunisiens et mène à la victoire en Afrique.

Un jeu de Théophile MONNIER

avec la collaboration de Nicolas Pilartz

Ce jeu nécessite l'utilisation de deux dés à six faces. Chaque scénario couvre une période d'un mois et demi à deux mois.

0 - Composantes du jeu

Le jeu comprend la carte, la règle et les pions à découper et coller. Les pions se décomposent en pions d'unités et en marqueurs.

0.1. PIONS D'UNITES

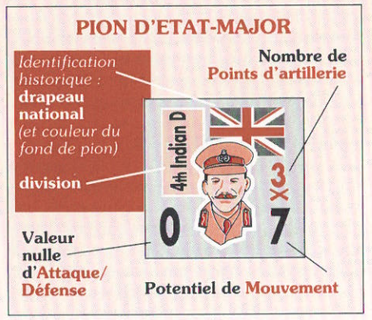
Chaque pion de *Tunisie 1943* représente :

— soit une unité de combat, régiment (ou *brigade* chez les Britanniques);

— soit un état-major (EM) divisionnaire.

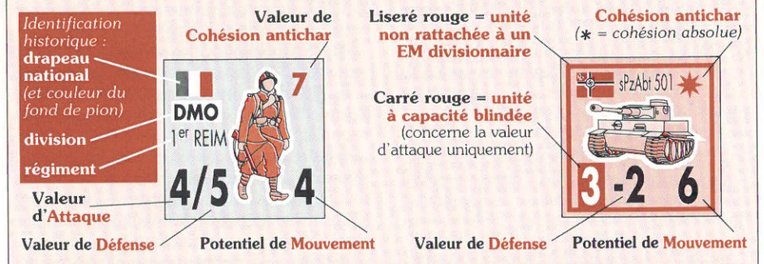
Une division comprend un EM et de deux à quatre régiments. En raison de la complexité des rattachements d'unités au cours de la campagne de Tunisie, l'identification des unités est parfois une simplification ou une stylisation de l'ordre de bataille historique.

PION D'ETAT-MAJOR



L'EM symbolise à la fois le commandement de chaque division, mais aussi l'appui d'artillerie qu'il peut allouer à telle ou telle de ses unités de combat. Certaines unités particulières ne disposent pas d'EM. Des règles de combat

PRINCIPAUX TYPES DE PIONS D'UNITÉ DE COMBAT



Fond : bleu clair (France), kaki clair (GB), vert olive clair (USA), gris-vert clair (All.), vert pâle (It.).

et d'approvisionnement simulent l'organisation au sein d'une division.

Dans la règle, les EM ne sont pas considérés comme unités de combat quand ce terme est employé**.** Toutes les autres unités du (régiments ou *brigades*) sont considérées dans le jeu comme unités de combat.

● La **valeur d'attaque** représente la capacité offensive d'une unité.

● La **valeur de défense** représente évidemment sa valeur défensive.

● Le **potentiel de mouvement** représente, en points de mouvement, la capacité de déplacement de cette unité [1].

● La **valeur de cohésion antichar** représente la résistance d'une unité face à une attaque de blindés [2]. Lorsqu'une unité doit passer un test de cohésion comme cela est indiqué dans la règle (voir 4.3 ou 7.3), le joueur lance deux dés et doit faire **moins ou égal** que la valeur de cohésion de l'unité pour réussir le test.

● **Symbole blindé.** Seules les unités marquées de ce symbole (valeur d'attaque en **blanc dans un carré rouge**) sont dotées de la capacité *blindée* vis-à-vis de la règle quand ce terme est employé. L'illustration figurant sur le pion ne donne pas forcément cette capacité [3].

VERSO DES PIONS D'UNITÉS DE COMBAT

Chaque pion d'unité de combat dispose, sauf exceptions, d'un recto à pleine puissance et d'un verso à puissance réduite. Lorsqu'une unité subit un pas de perte suite à un combat, son pion est retourné pour indiquer qu'elle est amoindrie. Si une unité déjà retournée subit un nouveau pas de perte, elle est détruite.

Certaines unités n'ont qu'un pas de perte et sont donc détruites dès le premier combat où elles subissent un pas de perte. D'autres disposent de quatre pas de perte. Elles ne sont donc détruites qu'au quatrième résultat de combat indiquant des pertes, mais elles s'affaiblissent à chaque fois. Les unités à quatre pas de pertes sont représentées par deux pions, utilisés alternativement (et non simultanément).

VERSO DES PIONS D'EM

Le verso des pions d'EM remplit une autre fonction. Pendant le tour, le pion est retourné pour indiquer que l'EM a consommé son potentiel en appui d'artillerie (au verso, symbole d'artillerie surmonté d'un 0), ou dès qu'il est frappé d'incapacité par l'ennemi (voir 4.1). A la fin du tour, tous les pions d'EM sont retournés, recto visible, pour indiquer qu'ils sont à nouveau pleinement opérationnels.

Notes sur la conception des règles

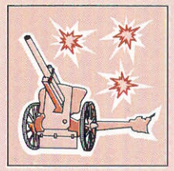
1. Le potentiel de mouvement représente avant tout le mode de transport d'une unité — à pied, en camion, en semi-chenillé — mais aussi sa qualité tactique, en quelque sorte l'« allant » de son commandement.

2. Confrontée à une attaque de blindés que ses armes antichars parviennent difficilement à détruire, toute unité risque de paniquer et de se débander — ce que les Allemands appellent *Panzerangst*, la peur du char. La valeur de cohésion représente le matériel antichar d'une unité mais aussi son expérience du combat antichar et sa résistance morale.

3. Seules les unités de chars moyens ou lourds (anglais, américains, allemands et GBF français réarmé) sont dotées de la capacité blindée *(carré rouge)*. Les unités blindées françaises initiales (BLM) et italiennes sont composées d'hommes de valeur, mais elles sont matériellement dépassées en 1943, et n'ont donc pas le bonus de la capacité blindée : en effet, leurs adversaires quels qu'ils soient disposent d'un minimum de matériel antichar (représenté comme on l'a dit par la valeur de cohésion), suffisant pour faire face à une attaque de chars légers.

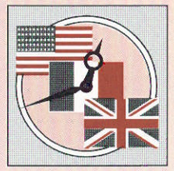
0.2 - MARQUEURS

Les marqueurs de jeu utilisés, de même format que les pions, sont :



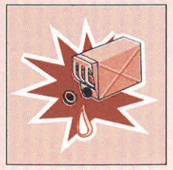
Appui d'artillerie. Chaque éclat = 1 pt.
3 recto = 2 verso.
2 recto = 1 verso

Appui d'aviation
(verso idem)
Chaque avion vaut un point.



Tour
(recto Alliés, verso Axe)

EM soutenu
(verso idem)



Unité non ravitaillée (voir 9.2)

(recto / verso)

Perte de zone de contrôle (voir 7.4)

Par commodité, le terme *hexagone* est abrégé par *hex.* dans le texte.

1 - Tour de jeu

Le tour de jeu se répartit en deux phases : phase du joueur attaquant, puis phase du joueur défenseur. L'attaquant est le joueur de l'Axe (Campagne I) ou le joueur allié (Campagne II).

Dans la suite des règles, le joueur dont c'est la phase (celui qui agit) est dit **joueur actif**, et le joueur dont ce n'est pas la phase est dit **joueur inactif**.

PHASE DE JEU

Les deux phases sont similaires. Seules les unités du joueur actifs peuvent agir.

1. Choix des EM soutenus : le joueur actif choisit quels EM il décide de soutenir (ces divisions pourront se déplacer en phase d'exploitation, voir règle 10).

2. Mouvement : les unités peuvent se déplacer de tout ou partie de leurs points de mouvement.

3. Combat : les unités qui se trouvent adjacentes à des unités ennemies peuvent combattre (ou le *doivent* dans certains cas).

4. Exploitation : les unités dont les EM sont soutenus peuvent à nouveau se déplacer.

5. Vérification du ravitaillement : le joueur actif vérifie le bon ravitaillement de toutes ses unités.

(puis même phase pour l'autre joueur).

Une fois que les phases des deux joueurs sont terminées, le tour est terminé : on retourne les marqueurs EM des deux joueurs, face visible, pour indiquer que l'artillerie est à nouveau disponible. Les marqueurs d'aviation sont de nouveau disponibles.

Le marqueur *Tour* est avancé d'un tour.

2 - Terrain

La carte représente la Tunisie; la frontière algérienne (sans rôle dans le jeu) est indiquée par une ligne pointillée rouge. Une grille hexagonale est surimpressionnée sur la carte pour faciliter le mouvement et le combat des unités.

2.1 - Effets du terrain

Les effets sur le combat ou le mouvement sont détaillés sur la table de terrain. Trois précisions utiles :

— **oueds** : les cours d'eau tunisiens sont considérés comme inondés pendant les trois premiers tours de la Campagne I. Deux modificateurs sont donc donnés sur la table pour ce terrain (un oued est un lit de rivière asséché de l'Afrique du Nord).

— **routes** : une route ne peut être utilisée que si une unité se déplace d'hex. en hex. reliés par un tracé de route. L'utilisation d'une route annule le coût en points de mouvement d'une rivière ou d'un oued.

— **montagnes :** une unité n'exerce pas de zone de contrôle (voir règle 3) au-delà d'une crête de montagne.

3 - Zone de contrôle (ZdC)

Définition

Chaque unité de combat exerce une zone de contrôle (ZdC) sur les six hex. adjacents (sauf terrain impassable). Cette zone représente le terrain que l'unité *contrôle* grâce à ses moyens de feu (par hypothèse, l'unité s'est déployée en position de combat tout autour de l'hex. sur lequel est placé son pion). Une unité doit arrêter son mouvement quand elle pénètre dans une ZdC ennemie.

Une unité ne peut pas passer d'un hex. de ZdC ennemie à un autre hex. de ZdC ennemie, qu'il s'agisse d'une ZdC d'une autre unité ennemie ou de la même unité. Il est par contre possible de quitter une ZdC ennemie pour un hex. libre, et d'entrer par la suite — dans la même phase de mouvement — dans une autre ZdC ennemie.

La *percée blindée* — mouvement spécial qui permet de traverser les ZdC (voir 4.3) —, est autorisée seulement aux unités dotées de la capacité blindée (carré rouge).

4 - Mouvement

4.1 Généralités

Dans la phase de mouvement, le joueur actif peut déplacer ses unités jusqu'à leur maximum de points de mouvement. Le mouvement de chaque unité doit être terminé avant de passer à une autre (sauf mouvement en commun pour une percée blindée, voir 4.3).

Une unité dépense un nombre de points de mouvement correspondant au coût de l'hex. dans lequel elle entre. Le coût de déplacement de chaque type de terrain est précisé sur la table de terrain. Les points de mouvement ne sont pas cumulables de tour en tour.

Une unité doit arrêter son mouvement quand elle pénètre dans une ZdC ennemie (exception : percée blindée, voir 4.3).

Quel que soit le coût de déplacement d'un terrain, une unité peut toujours se déplacer d'un hex. (sauf terrain impassable et déplacement de ZdC à ZdC).

Il est interdit de se déplacer sur un hex. occupé par une unité ennemie, sauf s'il s'agit d'un EM (voir 4.2).

4.2 - Mouvement sur un EM ennemi

En consommant deux points de mouvement en plus du coût du terrain, une unité de combat peut entrer dans un hex. occupé par un EM ennemi non empilé avec une unité de combat ennemie. Dans ce cas, l'EM est obligé de reculer d'un hex. (au choix du joueur inactif), avec les effets qui s'y rattachent (voir recul après combat, règle 7.5), et il ne peut plus utiliser sa capacité d'artillerie pour ce tour (le pion EM est retourné, verso visible). Ce mouvement sur un EM peut s'effectuer en phase de mouvement et en phase d'exploitation.

4.3 - Percée blindée

Une unité blindée, qui se déplace seule ou empilée avec une autre unité, même non blindée, peut effectuer une percée blindée pour traverser une ZdC ennemie. Si une unité non blindée souhaite se déplacer avec une unité blindée, les deux unités doivent se trouver sur le même hex. au début de leur phase de mouvement, mais elles peuvent terminer leur mouvement indépendamment.

Procédure :

En entrant dans une ZdC ennemie, le joueur actif peut déclarer une percée blindée. Il désigne l'hex. adjacent vers lequel son unité souhaite aller, cet hex. pouvant être libre ou se trouver dans une ZdC ennemie.

Le joueur inactif peut volontairement laisser passer une unité adverse qui déclare une percée blindée.

S'il ne souhaite pas laisser traverser l'unité, le joueur inactif fait alors passer un test de cohésion à toutes ses unités qui exercent une ZdC sur l'hex. où se trouve l'unité blindée. Il lance **une fois** les dés pour toutes ses unités (c'est-à-dire qu'il ne lance pas les dés pour chaque unité, mais pour toutes à la fois).

1. Si aucune unité du joueur inactif ne réussit son test, l'unité blindée peut avancer dans l'hex. indiqué, en dépensant le coût normal en points de mouvement.

Elle peut poursuivre son mouvement normalement s'il lui reste des points disponibles, et elle peut tenter une nouvelle percée blindée immédiatement ou plus tard dans son mouvement si elle souhaite traverser une autre ZdC ennemie.

2. Si au moins une unité du joueur inactif réussit son test, l'unité blindée stoppe son mouvement dans l'hex. de ZdC ennemie **qu'elle tentait de quitter**. Elle ne peut plus bouger pendant cette phase de mouvement.

D'autre part, elle est obligée d'attaquer dans la phase de combat suivante l'unité qui a réussi son test, et aucune autre **(mais des unités empilées ensemble doivent être attaquées ensemble)**.

Ce combat obligatoire peut se conjuguer avec des attaques effectuées par d'autres unités du joueur actif contre la même unité ennemie.

Si plusieurs unités adverses réussissent leur test, le joueur inactif peut choisir l'unité qui arrête la percée blindée parmi celles qui ont réussi, en sachant qu'elle sera obligatoirement attaquée à la phase de combat suivante.

Exemple *(voir schéma)*

Une unité blindée allemande accompagnée d'une unité d'infanterie entre dans un hex. adjacent à deux unités anglaises (cohésion 6 et 7). Le joueur allemand souhaite poursuivre son mouvement, il déclare une percée blindée en hex. *A* et indique son hex. de destination *B*. Le joueur allié veut arrêter ce mouvement.

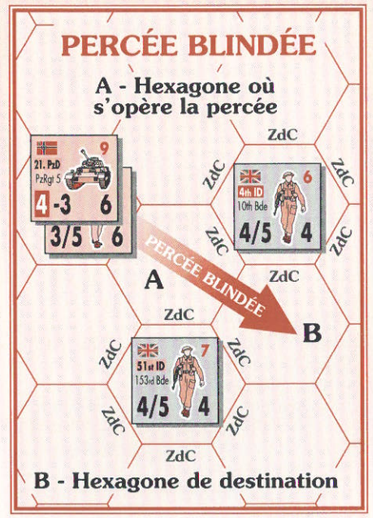
Cas 1 : le joueur allié jette les dés et fait 8 ou plus. Ses deux unités ont échoué leur test.

Les deux unités allemandes continuent leur mouvement et entrent dans l'hex. *B* qui constituait leur objectif. Elles peuvent poursuivre leur mouvement, mais comme elles se trouvent encore dans une ZdC ennemie, elles doivent pour cela retenter une percée blindée, avec la même procédure.

Cas 2 : le joueur allié fait 7 aux dés. L'unité avec 7 de cohésion (celle du sud) réussit son test. Les unités allemandes s'arrêtent dans l'hex. *A* qu'elles tentaient de quitter. A la phase de combat suivante, elles seront obligées d'attaquer l'unité anglaise qui les a bloquées.

Si l'unité anglaise avait été empilée avec une autre unité, le joueur allemand aurait été obligé d'attaquer les deux unités ensemble, même si la seconde unité anglaise avait raté son test.

Cas 3 : le joueur allié fait 6 ou moins. Les deux unités anglaises ont réussi leur test. Le joueur peut choisir quelle unité arrête les unités allemandes, mais en tout cas, il ne peut en choisir qu'une, en sachant que celle-ci sera attaquée en phase de combat suivante.



5 - Empilement

5.1 - Généralités

Deux unités de combat au maximum peuvent se trouver ensemble sur un hex. simultanément, sauf les exceptions ci-dessous.

Cette limitation s'applique également au moment du placement initial, mais elle ne s'applique pas pendant la phase de mouvement, c'est-à-dire que les unités peuvent se déplacer sans tenir compte des empilements, mais elles ne peuvent se retrouver volontairement empilées à plus de deux à la fin de la phase de mouvement.

Il est interdit d'effectuer une percée blindée sur un hex. où se trouve déjà une unité amie, si ce mouvement crée un surempilement.

Exceptions à la limitation : n'influent pas sur l'empilement :

— la nationalité;

— les pions d'EM;

— les unités de Tigre (voir 12).

6 - Etats-majors et appui d'artillerie

6.1 - Généralités

Chaque état-major (EM) représente les organes de commandement d'une division ainsi que son artillerie divisionnaire.

Chaque EM a sous son commandement de 2 à 4 unités de combat qui lui sont organiquement attachées. Quand un EM est détruit, ces unités sont affaiblies (voir 6.3).

Certaines unités de combat ne disposent pas d'EM, elles sont dites non endivisionnées ou non rattachées. Elles sont soumises à certaines règles particulières (voir 6.2 et 10).

6.2 - Artillerie

Chaque EM dispose de 1 à 3 points d'artillerie qu'il peut utiliser pour appuyer ses unités organiques lors d'un combat. Chaque point ne peut être utilisé qu'une fois par tour de jeu, soit en attaque, soit en défense. Pour indiquer les points encore disponibles, les joueurs peuvent les placer sous l'EM pour s'en rappeler. Un EM qui ne dispose plus d'artillerie est retourné, verso visible, jusqu'à la fin du tour.

Lorsque le joueur actif déclare un combat, il peut placer un ou plusieurs points d'artillerie, dans la limite de l'EM concerné, sur une unité organique qui participe à ce combat. Le joueur inactif peut alors réagir et faire de même sur l'unité attaquée.

Chaque point d'artillerie modifie les dés de résultat de + 1 (joueur actif) ou de – 1 (joueur inactif), ces modifications se cumulant. Le joueur actif ne peut pas rajouter de point après que le joueur inactif ait placé les siens.

Dans le cas de combat impliquant des unités de plusieurs divisions (selon les limites de la règle de coordination des divisions, voir 8), tous les EM des unités impliquées peuvent placer des points d'artillerie, uniquement sur leurs unités organiques, mais qui peuvent s'additionner avec des points d'autres divisions.

En aucun cas, un joueur ne peut affecter plus de 3 points d'artillerie à une résolution de combat.

Une unité non attachée à un EM ne peut recevoir aucun point d'artillerie, sauf s'il attaque ou se défend avec une unité endivisionnée.

Une unité située à plus de 4 hex. de son EM peut recevoir au maximum un point d'artillerie. Dans le cas d'une attaque à partir de plusieurs hex., il suffit qu'une des unités participantes se trouve dans la limite des 4 hex. de son EM pour que cette limite ne s'applique pas.

6.3 - Destruction d'EM

Un EM ne peut pas engager le combat et est vulnérable aux attaques ennemies lorsqu'il est isolé. S'il est attaqué en phase de combat par une unité adverse lorsqu'il est seul, un EM est automatiquement détruit (l'attaquant doit déclarer une attaque avec une de ses unités adjacentes).

Si un EM est empilé avec au moins une unité amie, et si cette unité vient à être détruite par résultat de combat ou obligation de recul, l'EM est détruit. Sinon, il n'est pas affecté, même en cas de recul ou perte de pas (il ne perd donc pas sa capacité d'appui d'artillerie).

Lorsqu'un EM est détruit, il est retiré du jeu et placé sur la piste de tour, deux tours après celui en cours (ex. : détruit au tour 1, placé au

tour 3). A la **fin** du tour indiqué, l'EM est replacé sur le terrain par le joueur, au moins à 4 hex. d'une unité de la division. Si toutes les unités d'une division sont détruites, l'EM n'est pas replacé. De toute manière, un EM est retiré dès que toutes les unités de combat sous son commandement sont détruites.

Les unités d'un EM détruit sont automatiquement et immédiatement *non ravitaillées* (voir règle 9), jusqu'au retour de l'EM. Dès que l'EM est replacé sur carte, toutes les unités de la division sont de nouveau ravitaillées — sous réserve qu'elles puissent tracer une ligne de ravitaillement.

7 - Combat

7.1 - Généralités

Pendant la phase de combat, le joueur actif peut attaquer les unités ennemies avec ses unités adjacentes. Ce combat est obligatoire pour des unités ayant échoué leur percée blindée.

Une unité ne peut mener qu'une attaque par tour, et une unité ennemie ne peut être attaquée qu'une fois par tour. L'attaque contre un EM isolé, même si le résultat est automatique, compte comme une attaque pour l'unité qui l'exécute. Toutes les unités adjacentes à une unité ennemie peuvent conjuguer leurs forces pour mener une attaque commune (voir la règle de coordination des divisions, 8).

Il est interdit de mener une attaque contre plusieurs hex. à la fois (chaque hex. est attaqué indépendamment).

Toutes les unités ennemies situées sur un hex. doivent être attaquées ensemble. **Deux unités au maximum peuvent mener une attaque à partir d'un même hex. (unité Tigre exceptée).**

Chaque attaque est déclarée et résolue indépendamment. Il n'y a pas d'ordre d'attaque particulier.

7.2 - Résolution

La résolution d'un combat se fait en respectant **strictement** l'ordre suivant :

1. On effectue le ratio des points d'attaque et de défense, arrondi au rang inférieur (à l'avantage du défenseur). Le potentiel de défense peut préalablement être modifié par le terrain (x 2 en ville).

Exemple : deux unités d'infanterie britannique (4 d'attaque chacune) attaquent une unité italienne (3 de défense). Rapport de force : 8 contre 3, soit un ratio de 2/1.

2. Les deux joueurs choisissent simultanément de faire intervenir jusqu'à deux points d'aviation (voir règle d'aviation, 11).

3. Le joueur actif, puis le joueur inactif, placent leurs points d'artillerie sur les unités impliquées.

4. Test de cohésion antichar (voir 7.3).

5. Enfin, le joueur actif jette les dés, applique les modificateurs d'artillerie et les modificateurs de terrains et lit les résultats sur la table de combat.

7.3 - Test de cohésion antichar

Si une unité blindée (carré rouge) participe à une attaque, le joueur inactif doit faire passer un test de cohésion (même procédure que pour la percée blindée) à toutes ses unités : il lance une fois les dés pour toutes ses unités.

Si aucune unité ne réussit le test, le rapport de force est modifié d'une colonne en faveur de l'attaquant (2/1 devient 3/1; 1/1 devient 3/2, etc.). Si au moins une unité passe le test avec succès, le modificateur ne s'applique pas.

La présence d'une unité blindée chez le défenseur n'empêche pas de devoir passer ce test, mais leur valeur de cohésion est souvent meilleure que celle des unités d'infanterie.

Précisions

Avant de résoudre une attaque, un joueur peut calculer les rapports de force, mais il ne peut plus changer sa décision après le placement des points d'aviation (et, a fortiori, après le test de cohésion antichar).

Les ratios supérieurs à 4/1 sont considérés comme 4/1, mais pour chaque ratio d'attaque supérieur à 4/1, l'attaquant bénéficie d'un +1 aux dés de résolution. Une attaque avec une unité blindée à 4/1 qui donne une supériorité blindée (une colonne à doite) permet donc de bénéficier d'un + 1. Idem pour chaque point d'aviation.

Il est interdit de déclarer une attaque avec un ratio inférieur à 1/2 (exception : attaque obligatoire suite à l'échec d'une percée blindée). Une attaque qui devient inférieur à 1/2 par effet de l'aviation est résolue à 1/2, avec – 1 au dé par ratio inférieur à 1/2.

7.4 - Résultats de combat

Assaut brisé : chaque unité de l'attaquant perd un pas de perte.

Assaut repoussé : une unité de l'attaquant perd un pas de perte.

Assaut avorté : l'assaut est mené sans ardeur ou est annulé. Résultat néant.

Combat acharné : une unité de l'attaquant et une unité du défenseur perdent chacune un pas de perte.

Défense désorganisée : une unité du défenseur perd un pas de perte **et**, soit une unité perd un pas de perte, soit toutes ses unités reculent d'un hex.

Défense submergée : le défenseur doit répartir deux pas de pertes sur ses unités, et toutes ses unités doivent reculer de deux hex.

* : ce symbole indique que les unités en défense perdent leur ZdC pour la phase d'exploitation qui suit. Placer un marqueur *Perte de ZdC* sur les unités concernées.

Reddition : toutes les unités en défense sont éliminées.

Dans tous les cas, le joueur concerné est libre de répartir le ou les pas de pertes sur ses unités au choix. Le défenseur répartit ses pas de pertes en premier.

EXEMPLE DE COMBAT

Une unité blindée (valeur d'attaque 6) et une unité d'infanterie (valeur d'attaque 5) allemandes, toutes deux situées en terrain de niveau 2, attaquent une unité d'infanterie anglaise (valeur de défense 5, valeur de cohésion antichar 7) située en ville au niveau 2.

1) Calcul du ratio de base

Valeur d'attaque totale : 11

Valeur de défense : 5, multipliée par deux pour la ville = 10

Le ratio est de 11 pour 10, ce qui donne **1/1**.

Le modificateur de base est de **–1** (pour terrain de niveau 2).

2) Appui d'aviation

Les joueurs décident simultanément de placer leur appui d'aviation. Le joueur allemand place un point, le joueur allié aucun.
Le ratio devient **3/2**.

3) Appui d'artillerie

Le joueur allemand place 2 points (+ 2 au dé), le joueur allié place 3 points (– 3 au dé).
Le modificateur de combat devient **– 2**.

4) Test de cohésion antichar

L'unité anglaise doit passer un test de cohésion. Le joueur lance les dés, il fait 8, l'unité a échoué.
Le ratio de combat devient **2/1**.

5) Résolution du combat

Le joueur allemand jette les dés. Il fait 9. Il applique le modificateur (– 2), ce qui donne un résultat de **7**. Il lit le résultat du combat sur la colonne 2/1 : **Défense désorganisée**.

L'unité anglaise perd un pas de pertes (elle est retournée) et elle recule d'un hex. Les unités allemandes peuvent avancer dans la ville toutes les deux.

7.5 - Recul après combat

Lors d'un recul imposé par résultat de combat, la règle suivante s'applique :

— si tous les hex. adjacents sont occupés par des unités ennemies (EM inclus), les unités devant reculer perdent chacune deux pas de pertes (ce qui détruit la plupart des unités du jeu) et ne reculent pas.

— si tous les hex. adjacents sont dans des ZdC ennemies et qu'aucun ne soit occupé par une unité amie, les unités sont déplacées et perdent chacune un pas de perte. Si au moins un hex. est occupé par une unité amie, les unités en recul peuvent s'y placer (sans perdre de pas de pertes).

— une unité ne peut pas reculer sur un hex. impassable, et perd deux pas de pertes si elle n'a pas d'autre alternative de recul.

Si un recul après combat crée des surempilements (pas plus de deux unités par hex.), les unités en recul doivent poursuivre leur recul (avec les effets qui s'y rattachent) jusqu'à des hex. qui peuvent les accueillir.

7.6 - Avance après combat

Le joueur actif peut faire avancer ses unités qui ont participé au combat sur l'hex. rendu vacant par le recul ou l'élimination de l'adversaire, mais deux unités au maximum peuvent avancer de cette manière. Le coût du terrain et/ou la présence de ZdC ennemie n'influent pas sur cette avance. L'avance en question se limite à un hex., même si le défenseur a reculé de plusieurs hex.

8 - Coordination des divisions

Cette règle limite la possibilité d'effectuer des attaques conjointes avec des unités de plusieurs divisions.

En aucun cas, les unités de plus de **deux divisions** ne peuvent participer à une attaque commune contre des unités ennemies.

De plus, dans la Campagne I, les Alliés ne peuvent effectuer aucune attaque commune interalliée avec des unités de différentes nations pendant les trois premiers tours.

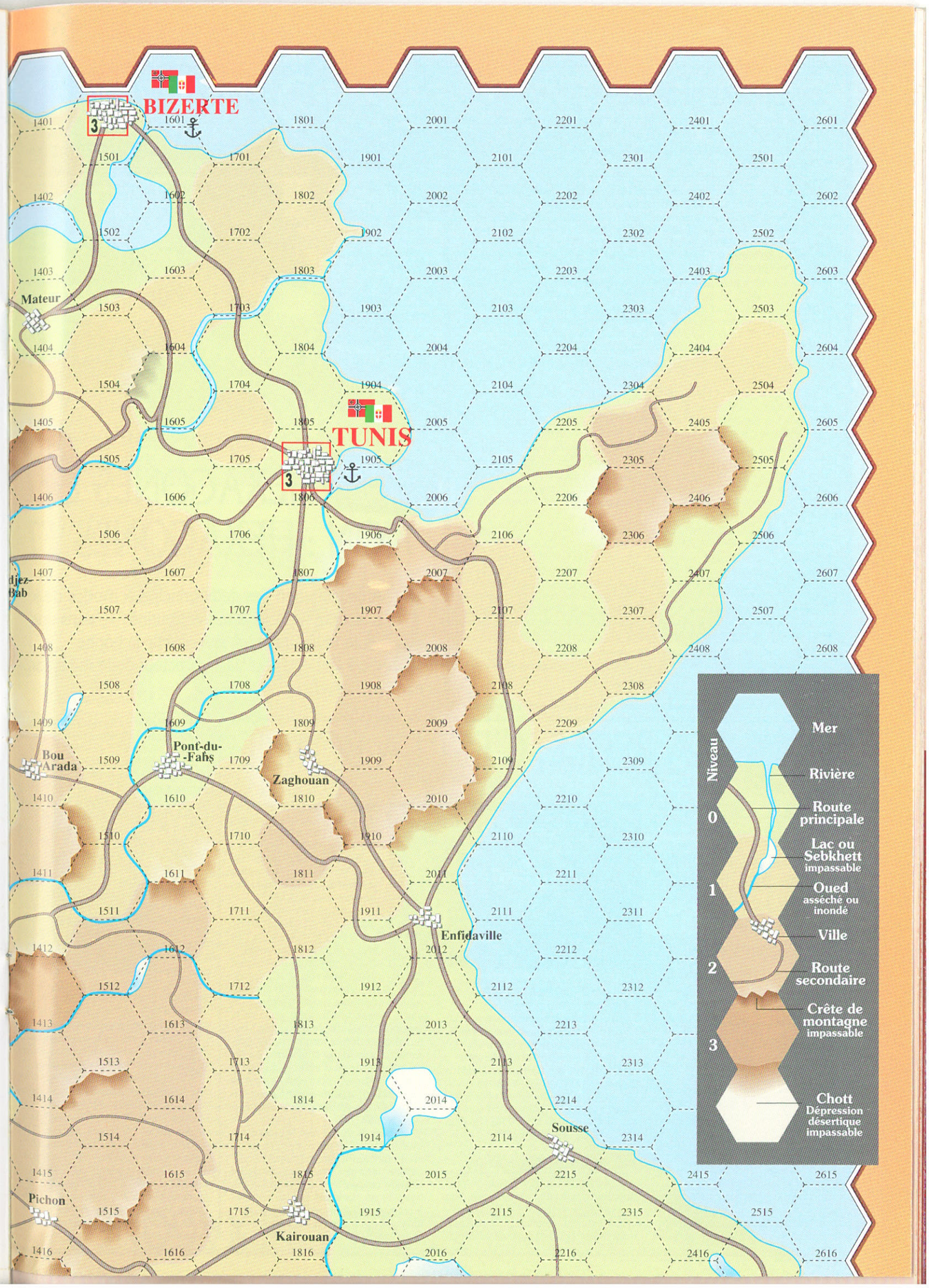
Aucune pénalité ne s'applique en défense si des unités de différentes divisions se trouvent empilées ensemble sur un hex. attaqué.

9 - Ravitaillement

9.1 - Généralités

La règle de ravitaillement simule les besoins en munitions, en carburant et en vivres d'une unité. Pour être ravitaillée, une unité de com-

© VaeVictis-Histoire & Collections 1995. Infographie François Vauvillier.


BIZERTE
TUNIS
Mateur
djez-
Bab
Bou
Arada
Pont-du-
-Fahs
Zaghouan
Enfidaville
Sousse
Pichon
Kairouan
Niveau
0
1
2
3
Mer
Rivière
Route
principale
Lac ou
Sebkhett
impassable
Oued
asséché ou
inondé
Ville
Route
secondaire
Crête de
montagne
impassable
Chott
Dépression
désertique
impassable

ARMÉE FRANÇAISE D'AFRIQUE

FFL

TOUR

MARQUEURS INTERALLIÉS (I)

ARMÉE ITALIENNE

ARMÉE ALLEMANDE (PANZERARMEE AFRIKA)

ARMÉE AMÉRICAINE

ARMÉE BRITANNIQUE ET DU COMMONWEALTH

MARQUEURS DES FORCES DE L'AXE

MARQUEURS INTERALLIÉS (II)

MARQUEURS COMMUNS

ASSEMBLAGE DES PIONS

1. Découper les pions par blocs de deux rangs, (recto et verso séparés) de préférence au cutter le long d'une règle métallique (protéger la surface de coupe).

2. Coller, au dos de chaque bloc de pions (recto et verso), deux rangs de ruban adhésif double-face (12 mm de large).

3. Intercaler entre le recto et le verso des pions, du carton fort (épaisseur 1 mm env.) coupé aux mêmes dimensions.

4. Après collage, achever le découpage des pions un à un avec les mêmes outils qu'au point 1.

Axe de symétrie de la planche de pions (replier en sens inverse pour obtenir dos à dos le recto et le verso de chaque pion)

© VaeVictis-Histoire & Collections 1995. Infographie François Vauvillier, Jean-Marie Mongin, Christophe Camillotte.

PIONS ET MARQUEURS, CAMPAGNE DE TUNISIE 1943 *(recto)*

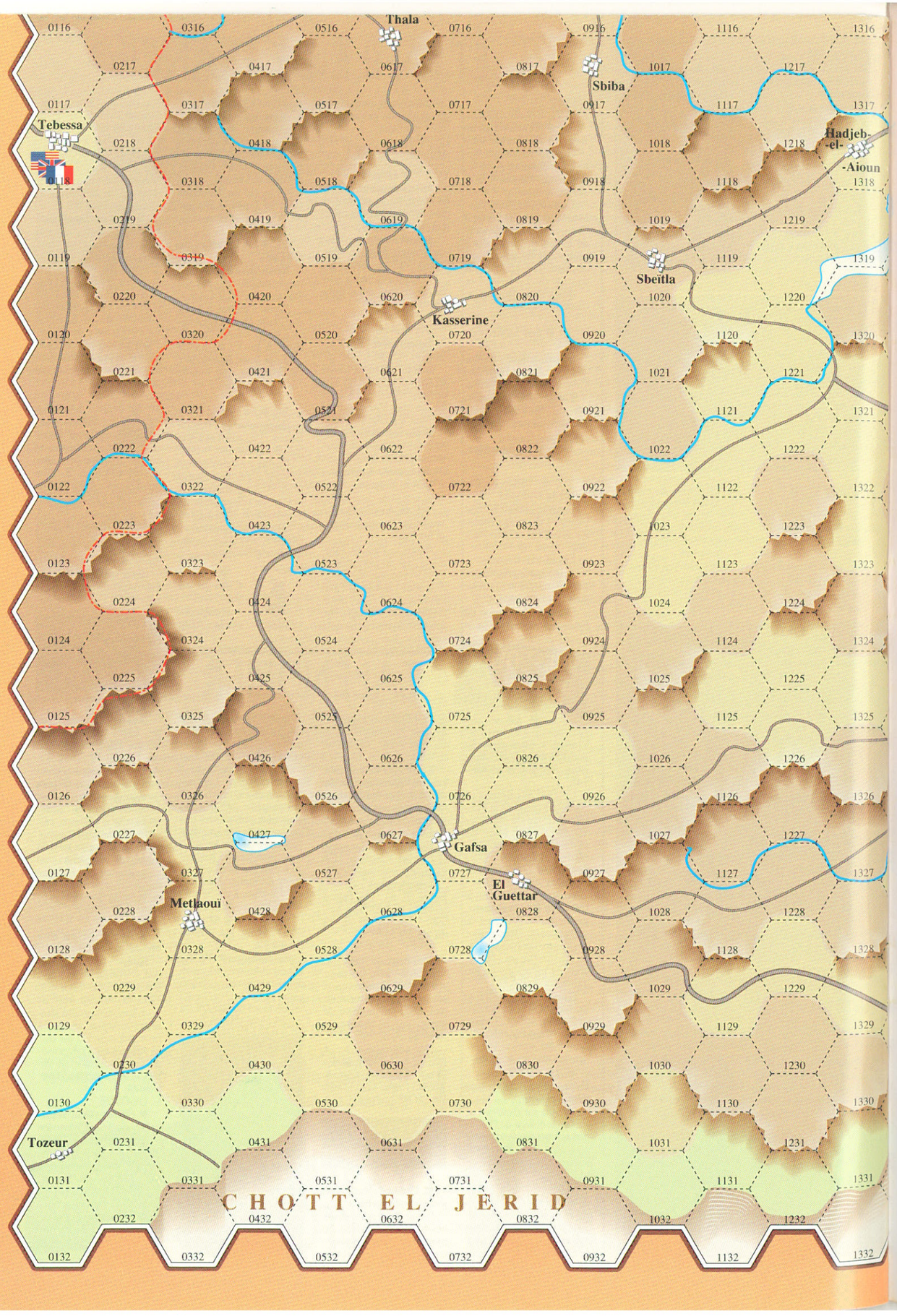
PIONS ET MARQUEURS, CAMPAGNE DE TUNISIE 1943 *(verso)*

DEROULEMENT DE LA CAMPAGNE

Tour 1	Tour 2	Tour 3	Tour 4	Tour 5	Tour 6	Tour 7	Tour 8

ALGERIE

Tabarka
Beja
Souk-el-Khemis
Souk-el-Arba
Le Kef
Teboursouk
Siliana
Maktar
Ousseltia



bat doit pouvoir tracer une ligne de ravitaillement à son EM, qui doit lui-même être ravitaillé.

9.1a - Ligne de ravitaillement

Pour être ravitaillée, une unité doit être capable de tracer un chemin d'hex. libre de toute unité de combat, EM ou ZdC ennemis jusqu'à son point de ravitaillement. Une unité amie placée dans un hex. annule une ZdC ennemie qui s'exerce sur cet hex., pour cette règle seulement.

Le point de ravitaillement d'une unité de combat est son EM. Le point de ravitaillement d'un EM est un bord de carte, une ville ou un port selon la nationalité (voir 9.1b).

9.1b - Ravitaillement des EM

1. Les EM alliés doivent être capables de tracer une ligne de ravitaillement selon le tableau ci-dessous :

Armée américaine, armée française (sauf Force L), Ire armée britannique : soit jusqu'à Tebessa, soit jusqu'à un hex. de route principale du bord ouest.

VIIIe armée britannique (dont Force L française) : bord sud.

2. Les EM italo-allemands doivent pouvoir tracer une ligne de ravitaillement jusqu'aux ports de Tunis ou de Bizerte.

Toutes les unités d'un EM non ravitaillé sont considérées comme non ravitaillées.

Les unités qui ne disposent pas d'EM tracent leur ligne de ravitaillement comme un EM.

9.2 - Unités et EM non ravitaillés

Une **unité** non ravitaillée ne peut plus être appuyée par l'artillerie. Sa valeur d'attaque passe à 1, sa valeur de défense est divisée par deux (arrondi au rang supérieur), sa valeur de cohésion antichar baisse de 1.

Elle ne dispose plus que d'un seul point de mouvement. Elle conserve sa ZdC.

On place un marqueur *non ravitaillé* sur l'unité.

Un **EM** non ravitaillé ne peut plus utiliser ses points d'artillerie. Il ne dispose plus que de deux points de mouvements.

9.3 - Vérification du ravitaillement

La vérification du bon ravitaillement de chaque unité se fait à la fin de la phase de chaque joueur, mais uniquement pour les unités du joueur qui vient d'agir. C'est-à-dire qu'une unité encerclée pendant la phase du joueur adverse dispose ensuite d'une phase normale pour briser l'encerclement avant d'être privée de ravitaillement.

De même, une unité non ravitaillée perd ce statut défavorable à la fin de la phase du joueur si elle peut tracer une ligne de ravitaillement libre à ce moment-là.

10 - Exploitation

Juste avant la phase de mouvement, le joueur actif peut choisir un certain nombre d'EM — nombre donné pour chaque campagne, trois maximum — comme étant *soutenus*. Ces EM et toutes leurs unités peuvent alors, pendant la phase d'exploitation, se déplacer *à nouveau* de leur pleine capacité de mouvement. Aucune unité ne peut entrer dans la ZdC d'une unité ennemie pendant la phase d'exploitation (on peut par contre quitter une ZdC sur laquelle on se trouve au début de la phase).

Les unités non rattachées à un EM ne peuvent jamais être soutenues, et ne peuvent donc pas exploiter (sauf les unités de Tigre).

Toutes les divisions blindées allemandes (Panzerdivision) et les unités de Tigre sont toujours considérées comme soutenues.

11 - Aviation

Les deux joueurs disposent d'un maximum de trois points d'aviation représentant les missions d'appui-feu de l'aviation tactique. Dans le cadre de ce jeu, l'action de l'aviation stratégique n'est pas représentée, si ce n'est par la date d'arrivée des renforts et par la perte du ravitaillement italo-allemand en mai 1943.

Emploi de l'aviation

Avant chaque combat, les deux joueurs peuvent placer simultanément et en secret leurs marqueurs d'aviation. Chaque joueur peut affecter un ou deux points d'aviation (au maximum) à un combat avant sa résolution, et ils révèlent simultanément leurs choix.

Chaque point d'aviation utilisé par les deux camps pour un même combat se neutralise et il n'y a pas d'effet. Sinon, chaque point non neutralisé décale le rapport de force d'une colonne, à l'avantage du joueur qui dispose de la supériorité aérienne.

Une fois qu'un joueur a placé tous ses pions d'aviation, il ne peut plus, au cours du même tour, contrer les attaques aériennes suivantes.

Comme l'artillerie, chaque point d'aviation ne peut être utilisé qu'une fois par tour, soit en attaque, soit en défense.

12 - Unités de chars Tigre

Le joueur allemand dispose de deux unités de chars Tigre, représentant l'action du *schwere-Panzer-Abteilung 501* (chaque pion représente un demi-bataillon). Les unités de Tigre ne sont attachées à aucune division. Un pion Tigre (et un seul) peut s'empiler en plus de la limite de deux unités par hex., et ce pion peut également participer à un combat en plus de la limite de deux par hex.

En plus de sa capacité de combat intrinsèque, un pion Tigre réduit de 2 la valeur de cohésion de toutes les unités ennemies impliquées, que ce soit en phase de mouvement ou en phase de combat. Ce modificateur ne peut pas se cumuler.

En défense ou en phase de mouvement adverse, une unité de Tigre est considérée comme conservant automatiquement sa cohésion antichar *(le pion Tigre comporte une étoile à la place du chiffre indiquant la valeur de cohésion)*. Sa simple présence immunise donc toutes les unités de l'hex. sur lequel elle se trouve contre une percée blindée.

REGLES DE CAMPAGNE

Garnisons des ports de l'Axe

Tunis et Bizerte sont chacune occupées par une garnison italo-allemande, non représentée par un pion. La valeur défensive de cette garnison est de 3, non modifiable, mais cumulable avec d'autres unités. Sa valeur de cohésion antichar est de 8.

La garnison ne peut pas se déplacer et n'exerce pas de ZdC. Elle ne subit pas les résultats de recul, mais elle est éliminée dès le premier pas de perte attribué par le joueur de l'Axe. Elle ne compte pas pour l'empilement.

Campagne I
Initiative à l'Axe (janvier-mars 43)

La campagne se déroule de fin janvier à mi-mars 1943. La partie dure **8 tours**.

Le joueur italo-allemand est l'attaquant.

	Axe	Alliés
EM soutenus	3	1
Aviation : *tours 1 et 2*	2	0
tours 3 à 8	3	1

La valeur de cohésion des unités américaines est diminuée de 2 pour les quatre premiers tours.

En raison de la supériorité tactique allemande et de désaccords au sein du commandement allié, l'empilement allié est limité à une unité par hex. pendant les deux premiers tours. De plus, aucune attaque interalliée n'est possible pendant les trois premiers tours (voir 8).

Au moins un pion Tigre doit commencer avec une unité de la *10. Panzer*. L'autre sera empilé avec n'importe quelle unité présente au tour 1 sur le front ouest.

Condition de victoire

L'Axe gagne s'il parvient, soit à occuper Tébessa (voir précisions ci-dessous), soit à sortir trois unités par une route principale du bord ouest de la carte, en Algérie.

Si le joueur allié contrôle Tunis ou Bizerte à la fin de la partie, le joueur italo-allemand doit remplir **les deux** conditions de victoire précisées ci-dessus pour gagner. Si le joueur allié contrôle les deux ports à la fin du jeu, le joueur de l'Axe perd automatiquement.

Le joueur italo-allemand contrôle Tébessa si une unité de combat **ravitaillée** s'y trouve à la fin d'un tour de jeu.

Campagne II
L'offensive alliée (mars-mai 1943)

La campagne se déroule de fin mars à mi-mai 1943. La partie dure **7 tours**.

L'Allié est l'attaquant.

	Alliés	Axe
EM soutenus	3	2
Aviation :	3	2

Pénurie d'essence de l'Axe :

Aux tours 6 et 7, toutes les unités du joueur italo-allemand passent à 3 points de mouvement (ou moins selon le pion). Les points d'aviation allemands sont retirés à la fin du tour 6.

Au moins un pion Tigre doit commencer avec une unité de la *10. Panzer*. L'autre pion sera empilé avec n'importe quelle unité au choix, sur le front ouest uniquement (voir placement).

Condition de victoire

Le joueur allié doit occuper Tunis et Bizerte à la fin de la partie. Toute autre résultat est une victoire italo-allemande. ❐

Placement des unités

Sauf indication contraire, l'EM et toutes les unités de la division doivent se placer dans un rayon de 4 hex. de l'hex. indiqué. Le placement des unités sans EM se fait, soit sur l'hex. indiqué, soit dans la zone indiquée. Un EM n'est pas obligé d'être empilé avec une unité de sa division. On peut l'empiler avec une unité de n'importe quelle nationalité (du même camp !).

Une ligne de front est définie pour chaque campagne et restreint le placement. Le défenseur se place en premier.

Campagne I : INITIATIVE A L'AXE

La ligne de front passe par 0704-1508-1525-0132. Le joueur allemand (attaquant) doit se placer strictement à l'est de cette ligne, le joueur allié (défenseur) doit se placer strictement à l'ouest. Avant le tour 3, le joueur allié ne peut pas faire avancer volontairement ses unités à l'est de la ligne de front (il peut avancer sur les hex. de la ligne).

● Unités françaises

CSTT Bou Arada (1410).
Dans la phase de mouvement du tour 3, le CSTT doit se retirer vers le bord ouest de la carte et quitter le jeu. En cas d'enclerclement, les unités ne peuvent plus attaquer et doivent se retirer dès que possible.

DMA Pichon (1416)
DMC Faïd (1422)
DMM Siliana (1112)
BLM A 4 hex. d'Ousseltia (1314).
La BLM doit se retirer dans la phase de mouvement du tour 5 (même procédure que le CSTT).
CFA Strictement sur l'hex. 0705.

● Unités anglaises

46th ID Tabarka (0605)
78th ID Teboursouk (1109)
6th AD Le Kef (0612).
La 1st Infantry Brigade de la 6th AD n'entre pas en jeu dans la Campagne I.

● Unités américaines

1st AD Kasserine (0750)
1st ID Gafsa (0727)
34th ID Les unités de la 34th ID entrent au tour 4 par les routes principales du bord ouest, à 4 hex. de distance les unes des autres.

● Unités allemandes

10. PzD Pont-du-Fahs (1610)
334. ID Kairouan (1816)
Div. Mant. Mateur (1404)
Fall. Rgt 5 Au nord de la rangée xx17
Le Fall. Rgt 5 (div. HG) est considéré comme non endivisionné avant l'arrivée de son EM au tour 5.
21. et **15. PzD** entrent sur l'hex. 1932 au tour 2.
999. le. Afrika et **division « HG »** placées au début du tour 5 à Tunis et/ou Bizerte.
Tigre Voir règles de campagne.

● Unités italiennes

Centauro Au sud de la rangée xx23
Superga Entre rangées xx14 et xx23
34° fanteria Sfax (2324)
L Brigata Au sud de la rangée xx14
San Marco Dans un rayon de 4 hex. de 1204.

Campagne II : L'OFFENSIVE ALLIÉE

Le jeu commence sur deux fronts : le front ouest, sur la ligne des dorsales, et le front sud, qui correspond à l'étranglement de Gabès.

FRONT OUEST

Le front ouest passe par 0128-1322-1307-0704. Le joueur allemand se place sur ou à l'est de cette ligne, le joueur allié se place strictement à l'ouest.

● Unités allemandes

10. PzD Faïd (1422)
21. PzD Fondouk (1517)
334. ID Bou Arada (1410)
999. le. Afr. Medjez (1307)
Division HG Mateur (1404)
Div. Mant. Hex. 1103
Tigre Voir règles de campagne.

● Unités italiennes

Superga Kairouan (1816)
L Brigata El Guettar (0828 strictement)
San Marco Bizerte (strictement)
34° fanteria Sfax (2324 strictement)
Centauro Gafsa (0727).

● Unités françaises

DMA Maktar (1015)
DMC Kasserine (0730).
La DMC doit se retirer au tour 4 (même procédure que le CSTT dans la campagne I).
DMM Siliana (1112)
DMO Thala (0617)
GBF Maktar (1015)
CFA Tabarka (0606 strictement).

● Unités britanniques

1st ID Tabarka (0605)
4th ID Beja (1007)
78th ID Teboursouk (1109)
6th AD Souk-el-Arba (0609).

● Unités américaines

1st ID Sbeiba (0917)
9th ID hex. 0425
34th ID Le Kef (0612)
1st AD Sbeitla (1020).

FRONT SUD

La ligne de front sud passe de 1531 à 1730. L'Axe place ses unités au nord de cette ligne. L'Allié place ses unités sur ou au sud de cette ligne. Sauf indications contraires, chaque division du front sud doit placer deux unités de combat sur l'hex. indiqué. Pour l'Axe, les autres unités et l'EM de chaque division se placent à au moins 3 hex. de l'hex. indiqué. Pour le joueur allié, les autres unités et les EM se placent sur les hex. au sud du front.

● Unités italo-allemandes

15. PzD Dans un rayon de 3 hex. de Maknassy (1426)
90. le. div. 1729
164. le. div. Sur ou adjacent à 1230
Div. GG-FF 1728
Div. Pistoia 1431
Div. Spezia 1530
Div. Trieste 1630

● Unités de la VIII[e] armée brit.

4th Indian ID 1531
50th ID 1631
51st ID 1730
Les unités suivantes entrent au tour 2 ou après, par les hexagones 1532 à 1932 : **56th ID**, **201st Guards**, **1st AD**, **7th AD**, **2nd New-Zealand ID**, **Force L**. ❐

Ordre de bataille des forces de l'Axe, janvier à mai 1943

Forces allemandes

10. Panzerdivision
Panzer Rgt 7.
Infanterie Rgt (mot.) 69.
Infanterie Rgt (mot.) 86.

15. Panzerdivision
Panzer Rgt 8.
Infanterie Rgt (mot.) 115.

21. Panzerdivision
Panzer Rgt 5.
Infanterie Rgt (mot.) 104.

90. leichte Afrika Division
Infanterie Rgt (mot.) 155.
Infanterie Rgt (mot.) 200.
Panzergrenadier Rgt Afrika

164. leichte Afrika Division
Panzergrenadier Rgt 125.
Panzergrenadier Rgt 433.
Panzergrenadier Rgt 382.
La 164. division subit de très lourdes pertes sur la ligne Mareth, avant de reculer sur Gabès avec tout l'Afrikakorps. Cela explique ses capacités de combat affaiblies (presque toute son artillerie a été capturée).

334. Infanterie Division
Infanterie Rgt (mot.) 754.
Infanterie Rgt (mot.) 755.
Gebirgsjäger Rgt (mot.) 756.

999. leichte Afrika Division
Afrika Schützen-Rgt (mot.) 961.
Afrika Schützen-Rgt (mot.) 962.
La 999. le. Afrika Division est une unité disciplinaire. Bien encadrée, elle combattra honorablement jusqu'à la fin de la campagne.

Division « Hermann Göring »
Grenadier Rgt « HG »
Fallschirmjäger Rgt 5.

Division Manteuffel
Fallschirmjäger Rgt (mot.) « Barenthin »
Panzergrenadier Rgt 160.
Bersaglieri Rgt (mot.) 10. *(Italiens)*

501. schwere-Panzer-Abteilung
Bataillon de chars Tigre

Forces italiennes

Division Centauro
5° reggimento bersaglieri
31° reggimento corrazatto
132° reggimento corrazatto

Division GG-FF
GG-FF
8° reggimento bersaglieri
Il s'agit de la division des « chemises noires », les jeunesse fascistes.

Division Pistoia
35° reggimento fanteria
36° reggimento fanteria

Division Spezia
125° reggimento fanteria
126° reggimento fanteria

Division Superga
91° reggimento fanteria
92° reggimento fanteria
Régiment de marche

Division Trieste
65° reggimento fanteria
66° reggimento fanteria

L Brigata speciale
Appelée également Brigata Imperiali, du nom de son chef le général Imperiali.

Reggimento San Marco
Fusiliers-marins, considéré comme la meilleure unité italienne en Afrique.

34° reggimento fanteria
Les régiments italiens sont à deux bataillons au lieu de trois chez tous les autres belligérants. ❐

Ordre de bataille des forces alliées, janvier à mai 1943

Forces françaises

Commandement supérieur des troupes de Tunisie
Groupement Bergeron
Groupement Jurion

Division de marche d'Alger
1er régiment de zouaves
1er régiment de tirailleurs algériens
9e régiment de tirailleurs algériens

Division de marche de Constantine
Groupement Regnault
Groupement Schwartz
Groupement Morlière

Division de marche du Maroc
7e régiment de tirailleurs marocains
3e régiment étranger d'infanterie
Groupe de tabors marocains

Division de marche d'Oran
2e régiment de tirailleurs algériens
6e régiment de tirailleurs algériens
1er rgt étranger d'infanterie de marche
15e régiment de tirailleurs sénégalais*
* à deux bataillons au lieu de trois, d'où sa valeur de combat réduite.

Brigade légère mécanique
Groupement Mazoyer
Groupement de Lépinay
La BLM est retirée du front à la fin du mois de février. Rééquipée en matériel anglais (chars Valentine), elle devient le **Groupement blindé français** (GBF), qui est engagé début avril.

Corps franc d'Afrique

Forces britanniques et du Commonwealth

Première armée

1st Infantry Division
2nd Infantry Brigade
3rd Infantry Brigade
24th Infantry Brigade (Guards)

4th Infantry Division
10th Infantry Brigade
12th Infantry Brigade
21st Tank Brigade

46th Infantry Division
128th Infantry Brigade
138th Infantry Brigade
139th Infantry Brigade

78th Infantry Division
11th Infantry Brigade
36th Infantry Brigade
38th (Irish) Infantry Brigade
25th Army Tank Brigade

6th Armoured Division
26th Armoured Brigade
38th Infantry Brigade
1st Infantry Brigade (Guards)

VIIIe armée

4th Indian Infantry Division
5th Indian Infantry Brigade
7th Indian Infantry Brigade
11th Indian Infantry Brigade

50th (Northumbrian) Infantry Div.
151st Infantry Brigade
69th Infantry Brigade

51st (Highland) Infantry Division
152nd Infantry Brigade
153rd Infantry Brigade
154th Infantry Brigade

56th (London) Infantry Division
167th London Infantry Brigade
168th London Infantry Brigade
169th London Infantry Brigade

201st Guards Motorized Brigade

1st Armoured Division
2nd Armoured Brigade
3rd Armoured Brigade
7th Motor Brigade

7th Armoured Division
22nd Armoured Brigade
131st Infantry Brigade

2nd New-Zealand Division
5th Infantry Brigade
6th Infantry Brigade
9th Armoured Brigade

Force L
La Force L, unité française commandée par Leclerc, dépend de la VIIIe armée.

Forces américaines

1st Infantry Division
16th Infantry Regiment
18th Infantry Regiment
26th Infantry Regiment

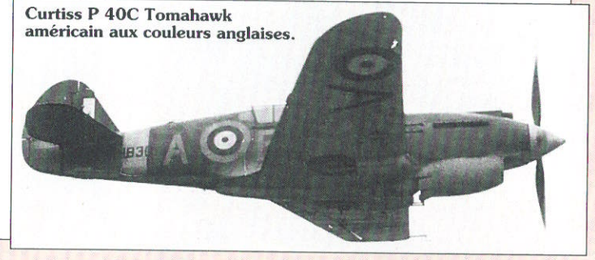
9th Infantry Division
39th Infantry Regiment
47th Infantry Regiment
60th Infantry Regiment

34th Infantry Division
133rd Infantry Regiment
135th Infantry Regiment
168th Infantry Regiment

1st Armored Division
Combat Command A
Combat Command B
Combat Command C

Les Combat Command (CC) sont des groupements tactiques interarmes rassemblant de l'infanterie mécanisée et des éléments blindés, d'où l'identité de leurs valeurs d'attaque et de défense.

Curtiss P 40C Tomahawk américain aux couleurs anglaises.



AIDE DE JEU

INCIDENCE DU TERRAIN SUR LE MOUVEMENT

Coûts en points de mouvement

Niveau 0 et 1	1 point
Niveau 2	2 points
Niveau 3	3 points*

* interdit aux unités de chars hors-route

Ville	1 point
Oueds asséchés	+ 1
Oueds inondés et rivières	+ 2
Route principale	1/2 (1 en niveau 3)
Route secondaire	1 pt (2 en niveau 3)

L'utilisation d'une route remplace le coût normal d'un terrain si l'unité qui se déplace passe d'hex. en hex. en suivant la route. De même, l'utilisation d'une route annule le coût de traversée d'une rivière ou d'un oued.

Crête montagneuse : traversée interdite.
Chott et sebkhet (lacs asséchés ou non) : impassable.

INCIDENCE DU TERRAIN SUR LE COMBAT

(Les modificateurs s'appliquent au jet de dé. Tous les modificateurs sont cumulatifs)

Différence de niveau – 1
(uniquement si toute les unités attaquantes sont toutes à un niveau inférieur).

Niveau 2	– 1
Niveau 3	– 2 (et + 1 à la cohésion antichar*)

*une unité *blindée* (carré rouge) ne peut pas déclencher un test de cohésion en mouvement ou en combat sur une unité ennemie située à un hex. quelconque de niveau 3, sauf s'il s'agit d'une unité attaquée en ville ou en utilisant une route.

Ville	Défense x 2 (-1 au dé à Tunis et Bizerte)
Oueds inondés et rivières	– 2* / – 1*
Oueds asséchées	– 1* / 0*

* le premier chiffre s'applique uniquement si toutes les unités attaquant à travers la rivière ou l'oued, le second s'applique si au moins une unité n'attaque pas à travers la rivière ou l'oued.

A la différence du mouvement, l'attaque par une route n'annule pas les modificateurs de rivière et d'oued pour le combat.

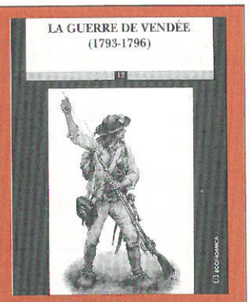
TABLE DE COMBAT

DÉS	1 / 2	1 / 1	3 / 2	2 / 1	3 / 1	4 / 1
2	Assaut brisé	Assaut brisé	As. repoussé	As. repoussé	As. repoussé	Combat acharné
3	Assaut brisé	As. repoussé	As. repoussé	As. repoussé	Combat acharné	Déf. désorganisé
4	Assaut brisé	As. repoussé	Combat acharné	Combat acharné	Combat acharné	Déf. désorganisé
5	As. repoussé	Combat acharné	Combat acharné	Assaut avorté	Déf. désorganisé	Déf. désorganisé
6	As. repoussé	Assaut avorté	Assaut avorté	Combat acharné	Déf. désorganisé	Déf. désorganisé
7	Combat acharné	Assaut avorté	Combat acharné	Déf. désorganisé	Déf. désorganisé*	Déf. submergé*
8	Assaut avorté	Combat acharné	Déf. désorganisé	Déf. désorganisé*	Déf. submergé	Déf. submergé*
9	Combat acharné	Déf. désorganisé	Déf. désorganisé	Déf. submergé	Déf. submergé	Reddition
10	Déf. désorganisé	Déf. désorganisé	Déf. désorganisé	Déf. submergé	Déf. submergé*	Reddition
11	Déf. désorganisé	Déf. désorganisé	Déf. désorganisé*	Déf. submergé*	Reddition	Reddition
12	Déf. désorganisé	Déf. désorganisé*	Déf. submergé	Reddition	Reddition	Reddition

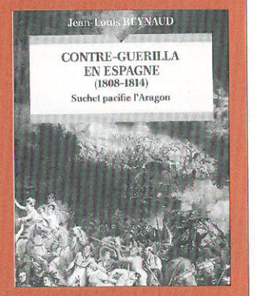
a&C

19, avenue de la République 75011 Paris
Ouverture du mardi au samedi de 10 h à 19 h
Tél. : (1) 47.00.68.72 - Fax : (1) 40.21. 97.55.

Collection CAMPAGNE & STRATEGIE



La guerre de Vendée (1793-1796), par Yves Gras
Texte et cartes, 184 pages.
En français.
Réf. **88351.**
145 F franco



Contre-guerilla en Espagne (1808-1814), par J.-L. Reynaud
Suchet pacifie l'Aragon.
Texte et illustrations, 214 pages.
En français.
Réf. **88360.**
145 F franco

La Bataille d'Angleterre (1940), par Patrick Facon
La bataille aérienne décisive de l'Histoire.
Texte et illustrations, 155 pages.
En français.
Réf. **88353.**
145 F franco

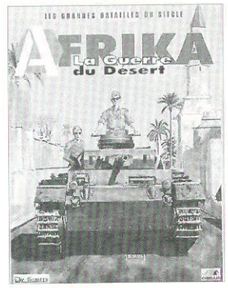
VAE VICTIS 01 **BON DE COMMANDE**
A renvoyer rempli avec votre règlement à l'ordre de
Armes & Collections 19, avenue de la République 75011 PARIS

Veuillez m'adresser :	Réf.	Prix

❒ Mandat **Total :**
❒ Chèque bancaire
❒ CB n° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Date d'expiration ... / ... Signature

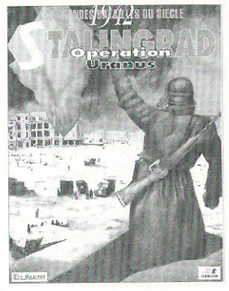
Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
Code Postal ..... **Ville** .....
Tél. : .....

JEUX - LES GRANDES BATAILLES DU SIECLE



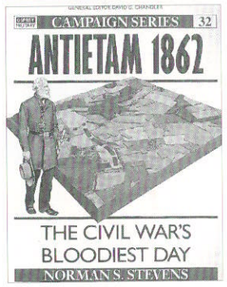
Afrika - La guerre du Désert 1940-1942
Plusieurs scénarios, 2 grandes cartes, plus de 200 pions. Pour 2 joueurs et plus.
Réf. **89601. 285 F franco**

Les Ailes de la Gloire - Duel dans le ciel de France
Feuilles et carnet de vol, 1 carte 56 x 72, 3 planches de pions. De 2 à 6 joueurs.
Réf. **89501. 285 F franco**

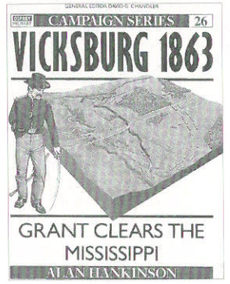


Stalingrad - Opération Uranus
Plusieurs scénarios, 1 grande carte, plus de 400 pions. Pour 2 joueurs et plus.
Réf. **89602. 265 F franco**

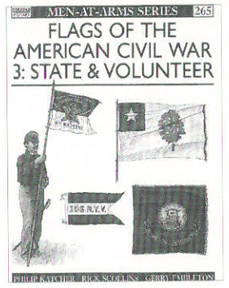
CAMPAGNES ET UNIFORMOLOGIE



Antietam 1862, par Norman S. Stevens
Plus de 90 illustrations, cartes et planches couleurs. Ordre de bataille et notes pour Wargamers.
En anglais, 96 pages.
Réf. **88232. 140 F franco**

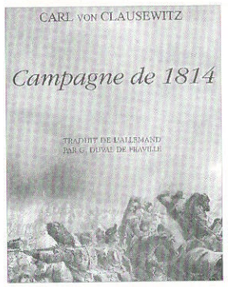


Vicksburg 1863, par A. Hankinson
Plus de 90 illustrations, cartes et planches couleurs. Ordre de bataille et notes pour Wargamers.
En anglais, 96 pages.
Réf. **88226. 140 F franco**

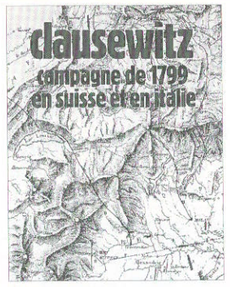


Flags of the American Civil War 3: State & Volunteer
Des drapeaux d'une grande richesse. Plus de 40 illustrations et 8 planches couleurs.
En anglais, 48 pages.
Réf. **39265. 100 F franco**

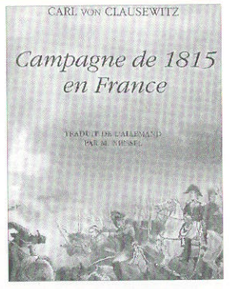
ART DE LA GUERRE ET STRATEGIE



Campagne de 1814 en France, par C. von Clausewitz
En français, 133 pages.
Réf. **74018. 115 F franco**



Campagne de 1799 en Suisse et en Italie, par C. von Clausewitz
En français, 618 pages.
Réf. **74022. 180 F franco**



Campagne de 1815 en France, par C. von Clausewitz
En français, 209 pages.
Réf. **74019. 180 F franco**

Entre 12 h 00 et 14 h 00 au 40.21.18.23, nous restons à votre disposition , pour tous renseignements sur le contenu des ouvrages. Livre réservé = Temps gagné !

... DES CINQ NATIONS

(suite de la page 22, avant l'encart détachable)

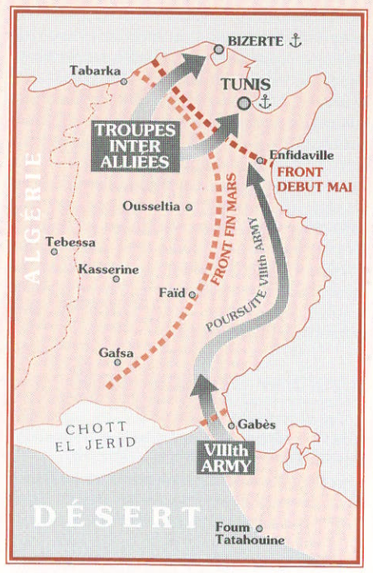
et de Pont-du-Fahs. L'objectif est d'inquiéter l'aile gauche alliée — qui menace directement Tunis — pour la forcer à se replier. Malgré des succès initiaux, l'offensive allemande est stoppée à la fin janvier grâce à l'intervention de toutes les réserves alliées.

Alors que se termine l'offensive de von Arnim, Rommel engage deux divisions blindées au sud de la Tunisie, dans l'espoir de pousser vers le grand centre de ravitaillement alliié de Tébessa. Les vétérans de l'Afrikakorps bousculent la 1re division blindée américaine au col de Faïd et se ruent vers Sbeitla et Kasserine. Mais là encore, malgré des succès tactiques très importants, les blindés allemands ne parviennent pas à traverser la dernière ligne de défense alliée, sur les cols de la dorsale occidentale. Enfin, pour soutenir l'offensive de Rommel qui s'essouffle, von Arnim relance de nouveaux assauts au nord, mais sans grands résultats.

Une issue inéluctable

Avec cette série d'offensives mal coordonnées, les Italo-Allemands ont joué leurs dernières cartes. Si la supériorité tactique allemande est indiscutable, les forces de l'Axe ont fourni leur effort maximal, sans pouvoir briser l'échine de leurs adversaires.

A la fin février, Rommel doit faire face à la VIIIe armée de Montgomery, et, à l'ouest, les Alliés ont terminé la concentration de leurs forces. La suprématie aérienne penche maintenant du côté allié et, plus grave, les lignes de communications entre la Tunisie et l'Italie sont entièrement sous le contrôle des forces aéronavales alliées.



L'offensive alliée, avril-mai 1943.

Retranché sur la ligne Mareth, Rommel tente un dernier coup de force contre Montgomery au début mars. Les unités de l'Afrikakorps s'élancent de leurs lignes et tentent de contourner les Britanniques par le sud. Mais cette dernière offensive échoue devant la nette supériorité adverse en effectifs et en artillerie. Après cet échec, Rommel, malade, rentre en Allemagne. Tout espoir de se maintenir en Tunisie semble vain, mais Hitler et Mussolini s'obstinent et refusent d'envisager une évacuation.

Alors que le front des dorsales reste calme pendant plusieurs semaines, Montgomery lance sa grande offensive contre la ligne Mareth le 21 mars. Il parvient à tourner les Italo-Allemands qui se replient début avril sur l'étranglement de Gabès. Le 6 avril, l'Afrikakorps doit évacuer cette nouvelle position pour une ligne de défense beaucoup plus au nord, à hauteur d'Enfidaville.

Une fin en forme de désastre

Rassemblée sur la tête de pont autour de Tunis et Bizerte, la 5. Panzerarmee se retrouve bientôt en situation très difficile, car la coupure du ravitaillement en provenance d'Italie ne laisse aucun doute sur l'issue de la bataille. Mais bien que largement dominés sur air et sur mer, les combattants de l'Axe ont encore un moral très solide et un niveau tactique supérieur à celui de leurs adversaires.

L'assaut allié commence le 21 avril, mais il faut cinq jours de combats acharnés pour ébranler les défenses allemandes. Le 6 mai, la Ire armée britannique perce définitivement le front après une terrible préparation d'artillerie, et les colonnes blindées atteignent Tunis le lendemain. Au nord, les Américains entrent le même jour à Bizerte. Finalement, les dernières unités allemandes, retranchées sur le cap Bon, se rendent une semaine plus tard après un dernier baroud d'honneur. La plus grande partie de l'Afrikakorps, ainsi que les meilleures unités de l'armée italienne, sont perdues. ❒

Senatus Populus Que Romanus
Savants Propos sur Quelques Règles

SPQR est enfin disponible en français [1]. Ce jeu, l'un des plus attrayants parus ces dernières années, n'est pas exempt de défauts mais il en faudrait pourtant peu, et c'est l'objet de cet article, pour que *SPQR* devienne la simulation presque parfaite du combat antique, la jouabilité en plus.

Texte de Théophile MONNIER,
Scénario de Frédéric BEY

Il serait plus juste de parler de système, car les règles de *SPQR* (inspirées de *Great Battles of Alexander*) ont été déclinées, non seulement sur toute la période antique (*Caesar* et de nombreux modules) mais aussi, avec *Lion of the North*, étendues à l'âge de la poudre. Cette notion de système de règles, appliquée pour la première fois à l'Antiquité, couplée à la présentation magnifique des pions et aux innovations de règles, font de *SPQR* un passage obligé pour tous les joueurs d'histoire.

Le talentueux Richard Berg, autrefois membre prolifique de l'équipe *SPI*, a réussi là un coup de génie. Soulignons que *SPQR* est paru dans un période d'extrême renouveau pour le jeu de stratégie. Le dynamisme des nouveaux éditeurs américains (*GMT*, *3W*, *The Gamers*, *Clash of Arms*) a ouvert en effet une ère nouvelle pour le loisir de la simulation historique. Dans le domaine antique, *SPQR* reste encore sans équivalent — même si *Ancients*, aux règles et à la forme certes très inégales, est tout à fait plaisant.

Rétablir les grands équilibres

Malgré ses qualités, le système *SPQR* n'est pas sans défauts. En effet, les règles sont difficiles d'accès, non qu'elles soient réellement complexes, mais elles sont souvent mal rédigées, sans démarche pédagogique, et certains concepts essentiels pour l'équilibre et le déroulement du jeu sont mal mis en valeur. On a le sentiment que les auteurs n'ont pas pris la peine de « torturer » leur règle, c'est-à-dire de la soumettre à l'examen rigoureux de quelques joueurs tatillons, capables de mettre à jour les incohérences majeures et les défauts de jouabilité. Le résultat de cette lacune est déjà connu : un jeu historiquement très réaliste — du moins pour ce que nous savons des batailles antiques — mais des parties déséquilibrées, au résultat presque couru d'avance.

Il est quand même regrettable, pour un jeu de cette qualité, qu'après avoir assimilé ces règles touffues et passé presque une heure à placer son armée, certaines parties se réduisent à une morne figuration pour l'un des joueurs. Cette constatation, émise par tous les « fanas » de *SPQR* et consorts, fait peser une véritable épée de Damoclès sur l'avenir de la série. En effet, pourquoi s'intéresser à *Lion of the North* ou aux prochains modules (comme l'alléchant *Cataphract*) si cela se réduit à des parties en solitaire, malgré la présence d'un adversaire en face de soi ? Les modules *Raphia*, *Héraclée* et la boîte *Caesar* — où les batailles mettent en jeu des armées presque équivalentes — permettent heureusement de nuancer le propos sur l'équilibre des parties. Au demeurant, le problème n'est pas dans la conception des scénarios, mais bien dans le système de règles.

Alors que la sortie de l'édition française rend enfin accessible à tous le combat antique dans sa version la plus aboutie, l'article qui suit invite les joueurs à aborder sans craintes les terres fertiles de *SPQR* : nous leur proposons, en toute indépendance [2], une réflexion sur les points controversés et un encadré sur certaines règles difficiles. Car *SPQR* est à la fois une simulation excellente (c'est-à-dire une reconstitution réaliste des batailles antiques) mais aussi un jeu très plaisant. Tous les joueurs éprouveront beaucoup de plaisir à manipuler des lignes de phalanges ou à déployer une légion. De plus, *SPQR* peut être très facilement débarrassé de ses excès et incohérences, en tout cas les plus flagrantes [3]. Avec cela, il sera enfin possible d'affronter à armes égales mercenaires grecs, pillards germains, et autres renégats à la solde de Carthage, certes sans haine mais pas sans ardeur. *VaeVictis* !

Supercésar (re)joue et gagne

Dès la première partie de *SPQR*, il est facile de se rendre compte que l'issue d'une bataille dépend entièrement de deux éléments :

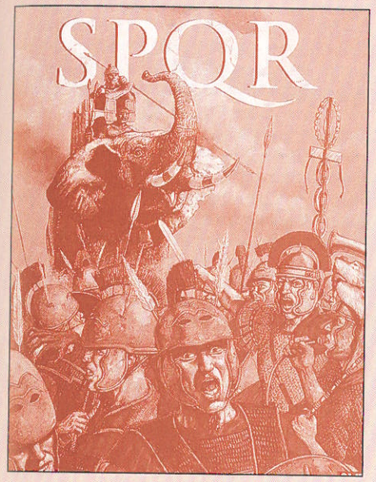
— les mouvements de cavalerie sur les flancs ou les enveloppements aux extrêmités de ligne;

— la capacité des meilleurs chefs à rejouer.

En effet, chaque chef peut, après avoir joué de manière normale, tenter un *Momentum*, c'est-à-dire un nouveau mouvement complet : il lance le dé de 10 et doit faire moins que sa capacité d'initiative (qui va de 2 à 7 selon les chefs). En cas de réussite (il peut tenter deux *Momentum* successifs), il rejoue de manière normale. Lorqu'un chef est activé, il peut faire agir les unités de son camp, soit en manœuvrant toute une ligne d'unités (*ordre de ligne*), soit en agissant sur un nombre d'unités égal à sa capacité d'initiative. Un chef doué d'une initiative de 4 peut donc, soit donner un ordre de ligne à un nombre illimité de combattants correctement alignés, soit faire agir 4 unités de manière indépendante.

Et s'il réussit son *Momentum*, ce chef peut faire rejouer ces unités, ou d'autres. Mais cette capacité fait disparaître toute stratégie au profit d'une recette simple de type perd-ou-gagne. En effet, il suffit de placer son meilleur chef avec sa cavalerie lourde, de lancer celle-ci loin sur le flanc ennemi, puis de tenter deux *Momentum* successifs pour se rabattre sur l'arrière. Si les *Momentum* sont réussis, un bon chef (avec une initiative de 6 ou 7) dispose alors de 18 à 21 ordres à la suite ! De plus, certains chefs très brillants comme Hannibal ou Scipion disposent, au début de chaque tour, d'une phase d'ordre gratuite. L'adversaire subit alors un véritable tourbillon de cavalerie, qui va tout simplement se placer dans son dos sans qu'il puisse réagir et qui peut emporter la partie en peu de tours.

A l'inverse, un joueur qui tente cette manœuvre mais qui échoue ses *Momentum* pendant son mouvement tournant se retrouve alors paralysé et à la merci d'une contre-manœuvre ennemie, qui peut lui emporter ses meilleures troupes. Résultat, toute la partie se joue sur un ou deux jets de dés de *Momentum*. Car une fois l'ennemie pris de dos, le reste de la partie n'est plus qu'une formalité, même si « l'accessoire », c'est-à-dire l'action de 95 % des autres unités, doit également être résolue (ce qui prend du temps) sans réelle influence sur l'issue de la partie.



Rendre son rôle au joueur

Les concepteurs ont voulu, par cette notion de *Momentum*, traduire l'allant des grands chefs antiques, ainsi que l'organisation du commandement et la bonne transmission des ordres dans le chaos des combats. Cette notion de commandement est d'ailleurs novatrice dans le jeu antique sur carte, même si nous ne disposons pas toujours des bases historiques établissant qu'un chef s'est bien comporté — ou non — au milieu de telle bataille. Or, la capacité de réaction d'un chef au milieu du combat dépend plus souvent de ses nerfs (disons, sa valeur tactique), et non de sa compétence stratégique, qui se traduit quant à elle par la bonne organisation de l'armée, par la manœuvre (engager la bataille à son avantage), etc.

Certains chefs antiques, comme Hannibal, considérés comme de très bons stratèges, ne sont pas forcément de bons tacticiens. Cette capacité d'initiative dans *SPQR* s'applique peut-être parfaitement à quelqu'un comme Alexandre, capable de charger comme l'éclair à la tête de ses hommes, mais probablement moins à des véritables stratèges, qui établissent leur plan avant le combat, et dirigent ensuite leurs subordonnés de l'arrière. Le problème est que, en faisant intervenir le général en chef au cœur de la bataille, le joueur cumule les rôles : il est à la fois commandant en chef, puisqu'il dirige le mouvement des unités selon la stratégie qu'il définit, et il est chef de guerre, prêt à lancer une charge à la tête de sa cavalerie. En fait, le commandant en chef dans *SPQR* est un pion de trop, puisque le joueur remplit déjà cette fonction. Enfin, un vrai stratège comme Hannibal ne se jette pas dans la mêlée, alors que le système incite à ce genre d'abus.

Limiter la capacité des chefs

Sur la base de cette analyse historique, la solution la plus simple pour préserver la jouabilité et l'équilibre de *SPQR* est de supprimer les chefs trop puissants, en les remplaçant par exemple par un ou deux chefs moyens. On se retrouve ainsi avec un commandement plus équilibré dans les deux camps, et où le joueur retrouve le rôle véritable du général, consistant à d'établir la stratégie globale. Les qualités du commandant d'armée peuvent dans ce cas être représentées par la possibilité de faire agir plus vite les subordonnés, ou par des mouvements gratuits sous certaines conditions.

Une autre solution est de limiter les mouvements des unités à un seul par tour. Cette solution a l'avantage d'une application immédiate, sans déséquilibrer les parties ni remettre en cause tout autre point de règle. Car le vrai problème du *Momentum* est bien là : tel Apollon sur son char solaire, les unités galvanisées fondent sur leur adversaire et le réduisent à néant avant le premier geste. En interdisant que le *Momentum* s'applique deux fois aux mêmes unités, la valeur « historique » des chefs est préservée mais les actes quasi surhumains deviennent impossibles.

La dernière solution, plus radicale, est de supprimer le *Momentum*. Après tout, ce dernier introduit une forte part d'aléatoire, qui peut amener les joueurs à tenter des quitte-ou-double parfaitement irréalistes. Mieux, la suppression du *Momentum* simplifie le tour de jeu — les chefs ne jouent qu'une fois et dans l'ordre croissant de l'initiative stratégique — et les joueurs retrouvent le plaisir de construire leurs attaques, en utilisant pleinement la capacité des unités. Le jeu ne se réduit plus à une cavalcade de cavalerie menée par Hannibal ou Scipion en personne, mais à une bonne coordination des différentes armes.

Le flanc qui tue

Le problème posé par la capacité de mouvements multiples est encore accentué par la difficulté de se constituer des flancs solides. En effet, l'orientation du pion sur une pointe d'hexagone plutôt que sur un côté *(voir schéma p. 34)* limite le front à deux côtés d'hexagones. De ce fait, lorsqu'une ligne d'unités forme des angles (cas d'une ligne brisée), chaque angle peut faire l'objet d'une prise de flanc, avec pour résultat une déroute quasi-automatique.

Comme une unité ne peut pas changer son orientation lorsqu'elle se trouve au contact avec un ennemi, d'où qu'il vienne, il est strictement impossible, dans *SPQR*, de maintenir un front cohérent une fois que l'ennemi vous attaque

1. SPQR en version française est édité par Oriflam, sous licence de GMT. La prochaine extension publiée en français sera *Eléphants de guerre*, sur les batailles de Raphia et de Magnésie.

2. La rédaction de *VaeVictis* joue pleinement son rôle en apportant ici des propositions, simples à appliquer, qu'il appartient à chacun de retenir... ou de négliger. (NDLR)

3. La règle sur les éléphants furieux, dont le fonctionnement contredit la règle de combat, est une véritable aberration, mais nous ne l'aborderons pas ici.

LES REGLES À LA LOUPE

Les mécanismes de *SPQR* méritent de l'attention et nous revenons ici sur certains points essentiels, dont la lecture est conseillée même à tout nouveau joueur.

Rôle et capacité des chefs

On oublie fréquemment dans le feu de l'action que le rayon de commandement d'un chef n'est pas un véritable rayon, mais un nombre maximum d'hex. non obstrués. Ce chemin d'hex. doit être libre d'unités ennemies, mais aussi de Zones de contrôle (ZdC) ennemies non occupés par des troupes amies. Par rapport à un véritable rayon de commandement, cette nuance est importante quand les lignes de combat deviennent fortement imbriquées. Cette restriction s'applique à toutes les applications de la portée de commandement.

Dans le cas des *Ordres de ligne*, — ordres qui affectent un nombre illimité d'unités alignées — aucune unité amie non autorisée à participer à l'ordre de ligne ne peut se trouver intercalée entre des unités qui reçoivent cet ordre. Si c'est le cas, l'ordre n'est pas transmis au-delà.

Le mécanisme de *Court-circuit* (*Trump* en anglais) et de *Momentum* (action de rejouer) est relativement simple. Rappelons néanmoins qu'un *Court-circuit* ne s'effectue que suite à un *Momentum* réussi de l'adversaire, ou pour faire jouer un meilleur chef avant un autre (l'adversaire peut là aussi tenter un court-circuit, un double court-circuit en fait). Hannibal, grand général monté sur pachyderme, excelle dans cet exercice, puisque, c'est bien connu, un éléphant, ça *Trump* énormément.

Un point de règle essentiel est celui des chefs supplantés : lorqu'un chef supérieur court-circuite un chef faible, tous les chefs qui devaient jouer dans l'ordre normal du tour, c'est-à-dire après le chef inférieur et avant le chef supérieur, sont considérés comme supplantés. Ils peuvent jouer normalement quand vient leur tour mais ne peuvent pas tenter de *Momentum* (ils n'ont droit qu'à une seule phase d'ordre). Cette règle restrictive s'applique au chefs des deux camps, quel que soit le chef qui a réalisé son court-circuit.

Le fracas des armes

Séparée en étapes bien distinctes, la résolution des combats est relativement simple à maîtriser. La subtilité la plus importante est que, normalement, chaque étape du combat doit être résolue pour toutes les unités du jeu avant de passer à l'étape suivante. Mais cette résolution de combat par palier n'est pas aisée à appliquer au moment des déroutes (il faudrait que toutes les unités déroutent simultanément).

Seules les unités dites lourdes et qui avancent au contact de l'ennemi, sont obligées de combattre. Sinon, une unité ne peut déclarer un combat que si elle reçoit un ordre de tir (ordre individuelle ou ordre de ligne) ou si elle se trouve dans le rayon de commandement d'un chef. De fait, exceptés ces deux cas et le combat après un mouvement, **une unité ne peut pas combattre**.

Une unité doit attaquer toutes les unités adverses dans sa ZdC, sauf si ces unités sont attaquées par une autre unité amie. Cette contrainte entraîne un petit effort de répartition lors des combats, pour concentrer le meilleur résultat en un point de rupture. En effet, lors d'attaques multiples, les pertes de cohésion sont partagées sur les unités participantes, ce qui permet de tirer le meilleur parti d'un résultat de combat quand on se trouve en supériorité numérique, en défense ou en attaque.

L'avantage à l'attaquant

Une petite pratique de la table de combat révèle vite que, attaque de flanc ou supériorité d'arme exceptées, les résultats de combat sont quasi identiques pour l'attaquant comme pour le défenseur. La plupart des combats opposent des unités lourdes entre elles (phalange, légion, cavalerie romaine ou lourde), ce qui veut dire absence de supériorité d'arme, et résultat de combat presque similaire pour les unités engagées. Dans ces conditions, difficile pour un attaquant d'espérer effectuer une percée sur une ligne ennemie, puisque ses unités ont autant de chance de dérouter, sauf disproportions notables de qualité de troupe.

Heureusement, une règle anodine perdue dans les règles de déroute donne en fait un avantage réel à l'attaquant. En effet, le point 10.36 stipule qu'en cas de déroute des deux combattants, c'est l'unité qui a la plus grosse différence entre sa *Qualité de troupe* (QT, valeur de l'unité) et ses pertes qui déroutent. Surtout, en cas d'égalité, c'est toujours le défenseur qui déroute. De plus, une unité qui se trouve à un point de perte de sa valeur de QT ne teste son moral que si elle se trouve dans une ZdC ennemie. C'est-à-dire que si l'unité adverse déroute automatiquement, une unité ne teste pas et peut avancer après combat. Conclusion, l'avantage est à la charge, et cette règle rend intéressante les attaques massives sur toute la longueur du front. *Alala* [1] ! ❐

1. Cri de guerre macédonien, lancé par toute la phalange au moment précis où la charge frappe l'ennemi.

SCENARIO

LA ROUTE DE BÉNÉVENT

Le scénario suivant permet une introduction facile aux règles de *SPQR*, sur une surface de jeu réduite, tout en étant tactiquement intéressant pour les deux joueurs. Il nécessite uniquement des pions disponibles dans la boîte *SPQR*.

Contexte. En 275 av. J.-C. Pyrrhus, roi d'Epire, s'est porté au secours de ses alliés sammites, et il avance en Italie pour la seconde fois. Alors que le gros de l'armée progresse vers la capitale sammite de Bénévent, l'avant-garde épirote tombe nez-à-nez avec une partie de la III[e] légion, venu reconnaître le terrain.

Carte. Quart sud-ouest de la carte *Beneventum*, terrain limité aux colonnes de 10xx à 25xx. L'orientation de la carte est inchangée.

DÉPLOIEMENT ROMAIN

Tribun Antonius : 2107 (cdt en chef)
Praefect Eq. Falco : 2007
Praefect Eq. Drusus : 1700
IIIe Légion :
Unités orientées vers le sud-est :
Vélites : 2511 - 2310 - 2109
Hastati : 2410 - 2309 - 2209 - 2108
Principes : 2409 - 2308 - 2208
Primus Principes : 2107
(Principes avec QT de 8)
Triarii : 2407, 2306, 2206
(la règle 9.6 ne s'applique pas)
Cavalerie III : 2007
Cavalerie As III : 2008 - 1908 - 1907
Unités orientées vers le nord-est :
Cavalerie V : 1700
Cavalerie As V : 1902 - 1901 - 1801

DÉPLOIEMENT ÉPIROTE

(les unités sont orientées vers le nord-ouest)
Leocratus : 1616 (commandant en chef)
Milon : 2019
Repl. : 1108
Frondeurs épirotes : 1815 - 1816 - 1916
Archers crétois : 1713 - 1714
Hoplites épirotes : 1616 - 1617 - 1515
Infanterie légère thrace : 1517 - 1417 - 1416 - 1415
Cavalerie lourde thessalienne (1-4) : 2018 - 2019 - 2118 - 2119
Cavalerie légère mercenaires grecs : 1107 - 1010
Cavalerie légère macédonienne : 2220
Infanterie moyenne sammite : 1207 - 1208
Infanterie moyenne lucanienne : 1110 - 1109

	Qualité de troupe	*Déroute*
Romains	136	50
Epirotes	133	50

Règle spéciale. Les lignes floues (*Ragged lines*) sont les mêmes que pour *Beneventum*.

Points de Victoire. En plus des points marqués pour l'élimination des unités adverses (1 point par point de QT), les joueurs marquent des points en sortant des unités de la carte.

Romains : 1/2 point par point de QT sorti entre 2616 et 2614
Epirotes : 1 point par point de QT sorti entre 1600 et 2200.

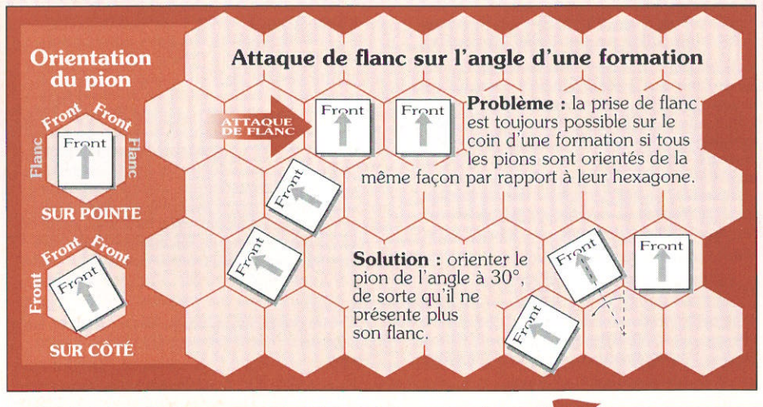
de côté. Là encore, le premier joueur qui réussit ses *Momentum* et se place sur le flanc ennemi est sûr de gagner la partie. Impitoyable !

Sans entrer dans des réflexions complexes sur les règles, une solution simple peut être appliquée à ce problème. Il suffit de postuler, lorsque des unités sont adjacentes l'une à l'autre et forment un front linéaire à angles, que le pion d'angle pivote automatiquement de 30°pour se retrouver orienté sur un côté *(voir schéma)*, ce qui est l'expression du bon sens. Après tout, les pions d'un jeu à cette échelle représentent une masse d'hommes dont l'alignement n'est pas aussi rigide que le bord d'un pion.

Une telle modification, éventuellement applicable également aux extrémités de ligne (notion du "refus de flanc") par convention entre les joueurs, évitera que l'issue d'une bataille ne se joue sur quelques perversions de règle, les manœuvres se résumant à chercher la « petite bête », en l'occurrence l'angle qui tue.

Sans chef, point de salut

Un autre problème, mineur, est l'activation des unités sans chefs. Dans *SPQR*, il est impossible de faire agir une unité qui n'est pas dans le rayon de commandement d'un chef (qui va de 3 à 7 hexagones), et encore celui-ci ne doit pas être engagé par l'ennemi. Car les unités ne peuvent ni attaquer, ni se déplacer sans ordres. Cela donne des situations extrêmes dès que les chefs se font rares ou se trouvent engagés au combat. Il suffit qu'une unité soit isolée pour que l'adversaire puisse tranquillement l'attaquer par derrière sans souci de réaction. Certes, une unité peut éviter tout combat avec une unité plus lente (règle de retrait en ordre), mais il semble exagéré qu'une unité d'infanterie encore vaillante (c'est-à-dire non paniquée) se laisse tourner par la moindre cavalerie et attaquer dans le dos alors qu'elle vient de passer quatre tours à ne rien faire.


Orientation du pion
Attaque de flanc sur l'angle d'une formation
Front
Flanc
SUR POINTE
SUR CÔTÉ
ATTAQUE DE FLANC
Problème : la prise de flanc est toujours possible sur le coin d'une formation si tous les pions sont orientés de la même façon par rapport à leur hexagone.
Solution : orienter le pion de l'angle à 30°, de sorte qu'il ne présente plus son flanc.

De même, une fois que les chefs sont engagés au combat, occupés à rallier des unités en déroute ou, de manière générale, sur la brèche, de grosses masses de troupes risquent de ne plus rien faire de la partie, même au contact de l'ennemi. Cette prépondérance du commandement est certainement réaliste mais, comme le nombre de chefs dans chaque camp est assez limité, cela devient rapidement pénible pour les joueurs qui peuvent parfois déplacer à peine 10 % de leurs unités. Dans de nombreux cas, un camp très mal doté en chefs — tels les Romains dans *SPQR* — se retrouve dans l'incapacité de déplacer entièrement son armée, et il devient alors difficile au joueur de respecter les manœuvres historiques.

A la bataille de Cannes par exemple, cette constatation est particulièrement navrante, puisque le joueur romain a toutes les peines pour faire avancer son armée sur le centre carthaginois, alors que toute la stratégie d'Hannibal dépendait de cette manœuvre. Le Carthaginois se retrouve donc obligé de chercher le Romain sur ses lignes de départ, ce qui n'est pas très sérieux pour l'historicité.

Pour éviter ce genre de paralysie en masse, chaque unité ou type d'unité (vélites, hastati, etc.) devrait disposer d'un minimum d'initiative. De toute manière, les chefs dans *SPQR* représentent uniquement les grands commandants d'unités, alors que les principales armées antiques comprennent un encadrement subalterne. Dans le cas de l'armée romaine, on trouve les centurions, les optio, etc. Une organisation comparable — bien que moins sophistiquée — existe dans la phalange grecque.

Pour une vie loin des chefs

Pour représenter cet encadrement, chaque unité devrait pouvoir agir de manière limitée mais de leur propre initiative. Les unités pourraient par exemple se déplacer à demi-mouvement, ou bien agir sur un test réussi du moral. Evidemment, cette capacité d'initiative propre devrait différer selon les types d'unités et l'organisation des armées : des unités légères, comme les vélites, pourraient agir de manière presque indépendante; des unités lourdes mais bien encadrées, comme la légion ou la phalange, pourraient bouger sur un test de moral. Enfin, des unités indisciplinées ou mal commandées (éléphants, Celtes, etc.) pourraient n'agir que très difficilement, ou pas du tout[4].

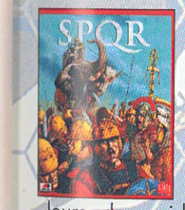
En atténuant la puissance du *Momentum* — ce qui réduit l'aspect aléatoire d'une partie — et en offrant parallèlement aux unités un minimum d'initiative, on retrouve alors les grands équilibres d'une partie.

Si le plaisir de diriger Hannibal ou César et de mener de vaillantes attaques-éclair disparait avec ces amendements, il donne sa pleine mesure à un système de jeu déjà admirable. *SPQR* y gagne immanquablement en rigueur, et les grandes richesses du jeu — résolution des combat, variété des unités, importance du commandement — sont entièrement préservées. Ces mécanismes retrouvent ainsi tous leurs sens, sans être éclipsés par un abus de réalisme soumis à trop d'aléatoire. Le système *SPQR*, avec toutes ses extensions sans cesse plus nombreuses et plus riches, s'imposera alors véritablement comme la plus belle et la plus passionnante simulation sur carte de la bataille antique. ❐

4. Un système comparable existe pour les *psiloi* (infanterie légère employée au harcèlement) dans *Caesar*.

Avec ORIFLAM,
Entrez dans l'Histoire

SPQR

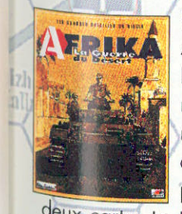


Premier wargame français décrivant les batailles entre les Romains et les autres nations de la Méditerranée. Serez-vous plus chanceux qu'Hannibal dans ses luttes contre Rome ? Ce jeu comprend notamment la célèbre bataille de Canne où éclate le génie d'un des plus grands stratèges de tous les temps. Quatre cartes couleurs, deux aides de jeu et surtout 800 pions en couleur représentant dans le détail les différents types d'unités

STALINGRAD : Opération Uranus

Premier wargame de la série les Grandes Batailles du Siècle. Ce jeu décrit la contre offensive russe sur la poche de Stalingrad durant l'hiver 42-43. Tenant compte de beaucoup de facteurs comme la difficulté de commandement soviétique ou le pont aérien allemand avec Stalingrad, les règles restent simples et réalistes sur ce tournant de la guerre à l'est.

AFRIKA : La Guerre du Désert



Basés sur les mêmes règles que Stalingrad, Afrika vous entraine dans la campagne de Libye entre 40 et 42. Ce jeu développe le fameux nerf de la guerre du désert : le ravitaillement. Plusieurs scénarios vous permettent une approche rapide, avant d'entamer la campagne à proprement dit. Plus de 200 pions et deux cartes tout en couleur voilà la base nécessaire pour remplacer Rommel au commande de l'AfriKa Korps et Montgomery avec sa 8ième armée.

A PARAITRE CETTE ANNÉE

Nach Frankreich ! : La campagne de France (juin 40). D'un haut degré de simulation, ce jeu comprend en plus de l'aspect historique plusieurs règles optionnelles vous permettant d'inclure de nouvelles données. Par exemple, que se passerait il si le Français étendait la ligne Maginot jusqu'à la mer du Nord, si son commmandement était complètement rénové, si un effort était fait en matière de communication. Un jeu passionnant qui se renouvelle à chaque partie.

Elephant de Guerre : la première extention à SPQR dans laquelle vous trouverez la fameuse bataille de Raphia

Oriflam c'est encore toute une gamme de wargames en anglais dont plusieurs jeux en solitaire sur des périodes allant de l'antiquité aux guerres modernes. Catalogue et prix sur simple demande à Oriflam, 132 rue de Marly 57158 Montigny les Metz.

Points de Vente Spécialisés

Amusance CC des 3 soleils 35 000 Rennes
Cellules Grises CC Evry 2 91000 Evry
Cellules Grises 7 rue G Baudoin 77000 Melun
Excalibur 35 rue de la Commanderie 54000 Nancy
Fléaux d'Asgard 2 rue St Marcel 57000 Metz
Jeux Descartes 52 rue des Ecoles 75005 Paris
Jeux du Monde 14-16 rue Fonvielle 31000 Toulouse
Jouet Wery 5 rue du Temple Neuf 67000 Strasbourg
Temple du Jeu 62 rue du Pas St Georges 33000 Bordeaux
Temple du Jeu 268 rue de Créqui 69000 Lyon

REGLES

DE BELLIS MULTITUDINIS,
pour guerroyer au temps des multitudes

LE jeu d'histoire antique et médiéval avec figurines a longtemps souffert de règles complexes mais les choses ont bougé et *De Bellis Multitudinis* (DBM) fait partie d'une nouvelle génération de systèmes de jeu qui prônent la jouabilité, sans sacrifier au réalisme.

Texte et scénario de
Jean-Philippe IMBACH

Sortie en anglais en février 1993, DBM est l'œuvre commune de Richard Scott et Phil Barker. Si le premier est peu connu dans l'Hexagone, par contre la renommée de Phil Barker, vétéran du jeu d'histoire, a depuis longtemps franchi la Manche par le biais de sa maison d'édition fondée à l'aube des années soixante-dix : le *Wargame Research Group* (WRG) produit et commercialise depuis lors des règles et des ouvrages sur l'organisation et la tactique des armées à travers les âges.

Penchons-nous sur cette dernière production de la lignée WRG, non pour en expliquer tous ses mécanismes — autant lire directement la règle —, mais pour examiner les aspects les plus caractéristiques utilisés pour simuler le combat antico-médiéval.

Le joueur n'est plus omnipotent

Le premier point qui tend à disparaître avec DBM est l'effet « hélicoptère/communications radio » : habituellement, le général en chef-joueur a une vision globale de la situation, il voit tout, connaît tout et contrôle tout, du moindre archer-caché-dans-un-bois-à-l'autre-bout-du-champ-de-bataille, au chevalier composant sa garde rapprochée. Il peut décider quand, comment et où bouge chacune des figurines de son armée. Il se comporte plus comme le chef de chaque unité présente sur la table que comme celui d'une armée.

Avec DBM, le joueur voit tout autant l'ensemble de la surface de jeu, mais il ne peut plus exercer un contrôle aussi absolu sur l'ensemble de ses troupes. Comment ? Grâce au simple moyen des PIP — ou *Player Initiative Points* (points d'initiative du joueur) : le joueur lance un dé à six faces pour chaque général de son armée (soit de deux à quatre), le résultat de chaque dé représentant les PIP d'un général. Ces PIP sont dépensés pour effectuer des actions (mouvements stratégiques et tactiques, déploiement des colonnes, etc.).

Savoir PIPer les dés

Ce mécanisme, d'une élégante simplicité, permet de simuler tout à la fois :

• **les lignes de bataille** : comme il faut dépenser des points pour chaque mouvement contrôlé, que ce soit d'un seul élément [1] ou d'un groupe d'éléments adjacents, le joueur a intérêt à garder une ligne de bataille cohérente. Plus il scinde ses troupes, plus il lui faut de PIP pour les contrôler… Avec DBM, et contrairement à toutes les autres règles, la table de jeu offre l'aspect — réel — de deux lignes de bataille monolithiques qui progressent l'une vers l'autre. Une fois au corps-à-corps, ce bel édifice est peu à peu détruit par les avances, les reculs ou les disparitions suite aux combats, et, comme dans la réalité, le général perd peu-à-peu le contrôle de ses troupes dans le feu de l'action, au fur et à mesure que le nombre de groupes distincts augmente.

• **les troupes « régulières »** (c'est-à-dire Egyptiens, Romains, Byzantins, etc.) et **« irrégulières »** (Gaulois, Vikings, chevaliers, etc.) en donnant des coûts différents lors des manœuvres : si tous dépensent un PIP pour avancer en droite ligne, le tarif double pour un « irrégulier » (sauf les troupes légères ou les cavaliers) voulant pivoter et manœuvrer.

• **les généraux « irréguliers » ou « alliés » et « réguliers »** : dans une armée régulière, les PIP sont répartis au choix du joueur entre les généraux; par contre, chaque général irrégulier ou allié jette son propre dé, sans possibilité de l'échanger avec celui du voisin. On comprend vite l'intérêt d'une armée régulière où il est possible de faire face à un coup du sort en échangeant les dés entre généraux, par rapport à une armée irrégulière où il faut subir le hasard et le manque de chance… quand par exemple on tire un « 1 » pour son principal corps de bataille.

• **les troupes « impétueuses »** — principalement les barbares et les chevaliers : il faut soit les faire avancer tout droit vers l'ennemi, soit dépenser deux PIP pour les retenir, sinon ils bougent automatiquement vers l'ennemi le plus proche. Autrement dit, si un général commet l'erreur de fractionner son armée irrégulière et qu'il n'a pas suffisamment de PIP pour contrôler tout son monde, une partie de ses troupes va se ruer vers l'adversaire… même si celui-ci est retranché au sommet d'une colline ! Un bon général gardera donc ses troupes impétueuses sous la main le plus longtemps possible pour ne les « lâcher » qu'au moment propice.

En résumé, une armée régulière est plus souple d'emploi que son homologue irrégulière — mais le coût des figurines et des généraux réguliers est plus élevé : à vous de choisir entre une armée bien entraînée mais peu nombreuse et des hordes guerrières peu manœuvrables.

Classes et qualité des troupes

L'autre grande nouveauté de DBM est la classification des troupes. Alors que toutes les autres règles décrivent les troupes en fonction de leur armement et de leur protection, système simple mais qui conduit quelquefois à des absurdités [2], DBM introduit la notion de « classes » : les troupes sont à présent regroupées en fonction de leur comportement sur le champ de bataille. Ainsi la cavalerie est scindée en trois grands groupes : la cavalerie de choc, dont le but est la rupture de l'ennemi par une charge

Chevaliers, donc impétueux ! Cette charge au temps de la Guerre des Deux Roses, scène digne des Chroniques de Froissart, est composée comme un diorama, socles noyés dans le terrain le temps de la photo, sans idée d'illustrer une règle précise. Les figurines sont des Citadel de 25 mm, initialement vendues dans une série de fantasmagorie. Du Fantastique à l'Histoire, le pas est vite franchi. *(Collection Tim Hall et Roger Needham, photo Duncan Macfarlane).*

ventre-à-terre; la cavalerie légère, qui harcèle au javelot ou à l'arc et évite le corps-à-corps; et enfin la cavalerie « intermédiaire », pas assez entraînée pour le choc et trop lourde pour le harcèlement.

Pour assurer une plus grande diversité, chaque classe peut comporter tout ou partie des subdivisions qualitatives suivantes :

• **Supérieur (S)** : entraînement et allant supérieurs à la moyenne de la classe;

• **Ordinaire (O)** : l'immense majorité;

• **Inférieur (I)** : moral ou armement déficient;

• **Rapide (F,** *Fast*) : plus rapide, mais moins protégé;

• **Exception (X)** : un mélange des genres précédents, en fonction du type d'adversaire.

La deuxième aberration qui disparaît avec l'apparition des classes est l'emploi « contre-nature » des troupes. Effectivement, en triant les unités en fonction de leur mission, on évite l'exemple de guerriers gaulois qui harcèlent et refusent le combat pendant toute la partie : dans DBM, vos Gaulois sont des bandes guerrières (*Warbands*) qui cherchent à se ruer par le chemin le plus court vers l'ennemi. A présent, à chacun son rôle… avec ses qualités et ses défauts.

La simplicité du combat

Les actions de combat — tirs et corps-à-corps — sont elles aussi d'une simplicité biblique : chaque joueur jette un dé à six faces et l'ajoute au facteur de combat de son élément [3]. Le résultat est modifié le cas échéant par :

• le support d'un(de) rang(s) arrière — la pique peut par exemple combattre jusqu'à quatre rangs de profondeur

• quelques facteurs tactiques — « *plus haut que l'ennemi* », « *protégé par des fortifications* », « *en terrain difficile (forêt)* », etc.

• et enfin la qualité de l'élément (S, O, I ou F).

En résumé, l'élément qui a fait le plus haut score emporte le combat et fait reculer l'adversaire; s'il fait le double, il le détruit.

En résumé seulement… car pour pimenter le tout, la plupart des classes souffrent de *vulnérabilité* : opposé à un type précis d'adversaire, l'élément sera détruit au lieu de reculer. Prenons le cas des éléphants : les pachydermes sont certes l'une des classes les plus puissantes sur la table de jeu, mais les classes qu'ils doivent éviter à tout prix sont l'artillerie et les troupes légères (infanterie et cavalerie légère, auxiliaires). Face à l'une de ces quatre classes, ils encourent le risque non négligeable d'être anéantis. En manœuvrant bien et en se mettant en bonne position, un élément d'infanterie légère, facturé 2 ou 3 points, peut abattre un éléphant à 16 points. Rentable !

En fait, comme chaque classe puissante possède un talon d'Achille, il n'y a pas de troupes miracle, a fortiori d'armées miracle : par rapport aux anciennes règles, le joueur peut maintenant aligner des Egyptiens ou des chevaliers français sans pour autant réduire ses chances de victoire. Grâce à DBM, le choix des armées compétitives s'est élargi avec bonheur.

Je vous propose pour finir une présentation succincte des classes; dans chaque cas, vous trouverez l'abréviation utilisée dans les listes d'armées (correspondant au nom anglais).

• **Éléphants (El)** : une distinction est faite entre ceux d'Afrique (I) et ceux d'Asie (O).

• **Chevalerie (Kn** – *Knights*) : cette classe regroupe tous les types de chevaliers, mais aussi tous les autres cavaliers de choc comme les compagnons d'Alexandre le Grand, les Normands de Guillaume le Conquérant, etc.

• **Cavalerie (Cv)** : la majorité des cavaliers antiques, peu capables de rompre le front d'une infanterie décidée. Cette classe n'est pas très puissante, mais en contre-partie elle ne possède pas de vulnérabilité.

• **Cavalerie légère (LH** – *Light Horse*) : sa méthode de combat est le harcèlement et sa puissance des plus faible mais, bien utilisée, sa résistance est importante (là aussi, pas de vulnérabilité).

• **Chameaux (Cm** – *Camelry*) : cette catégorie inclut aussi l'infanterie montée sur chameaux et dromadaires; elle se comporte globalement comme la Cv.

• **Sacrifiables (Ex** – *Expendables*) : les chars à faux.

• **Lances (Sp** – *Spears*) : les troupes en ordre serré qui offrent un mur de boucliers hérissé de lances, courtes (levée saxonne) ou longues (hoplites grecs).

• **Piques (Pk** – *Pikes*) : les mêmes, mais avec des piques ou des longues lances tenues à deux mains, comme les phalangites macédoniens ou les Suisses.

• **Lames (Bd** – *Blades*) : troupes entraînées pour le combat individuel à l'épée ou autres armes de poing, avec quelquefois une arme de jet (pilum); on y trouve donc les légionnaires, mais aussi les Vikings, les Samouraïs et même les chevaliers démontés.

• **Bandes guerrières (Wb** – *Warbands*) : les irréguliers, Gaulois et Germains entre autres, qui chargent férocement leurs adversaires.

• **Auxiliaires (Ax** – *Auxilia*) : cette classe regroupe toutes les troupes, certes entraînées au combat au corps-à-corps, mais qui préfèrent le harcèlement et la mobilité, particulièrement en terrain difficile. Les peltastes grecs en sont l'illustration la plus achevée.

• **Archers (Bw** – Bowmen) : les archers classés (S) — Immortels perses ou archers

1. Dans DBM (et DBA), les figurines sont rassemblées par plaquette — ou élément — de 4 cm de front (pour des figurines de 15 mm), comportant un nombre de figurines variable suivant les cas : un éléphant, deux frondeurs ou cavaliers légers, trois chevaliers, quatre légionnaires ou piquiers, etc.

2. Un paysan armé d'une lance et d'un bouclier serait à armes égales… avec un Spartiate !

3. Chaque troupe possède un facteur de combat contre les troupes à pied et un contre les troupes montées. Ce facteur est d'autant plus élevé que la troupe est efficace : 2 pour un frondeur, 5 pour un éléphant contre des cavaliers, 7 pour une phalange attendant de pied ferme des chevaliers, etc.

anglais de la guerre de Cent Ans — sont particulièrement redoutables; ils sont même capables de vaincre une charge de chevaliers.

• **Psiloi (Ps)** : tous les fantassins légers dont la mission est le harcèlement; les psiloi (S) sont armés d'un javelot et d'un bouclier, les (O) d'une arme de jet à longue portée (arc, arbalète, fronde); les (I) se contentent d'un simple javelot, sans aucune protection.

• **Artillerie (Art)** : les niveaux permettent de faire la distinction entre les bombardes et catapultes (S), les balistes et scorpions (O).

• **Chariots de combat (WWg** – *War Wagons*) : principalement les chariots hussites et autres fortifications ambulantes. Soulignons que les chars ne font pas partie de cette classe, mais sont disséminés parmi les Kn et la Cv : les chars égyptiens sont des Cv (S), les chars celtes des Cv (O), les hittites des Kn (O); les chars assyriens ou babyloniens tardifs, avec quatre hommes par véhicules, sont même de redoutables Kn (S).

• **Hordes (Hd)** : les paysans et autres catégories peu entraînées au maniement des armes et d'une utilité relative sur le champ de bataille.

• **Bagages (Bg)** : chaque armée possède obligatoirement un camp et des bagages qu'il faut protéger de la rapacité ennemie.

Autre nouveauté, la présence d'une composante navale avec trois classes « maritimes » :

• **Galères (Gal)** : et leur tactique de base, l'éperonnage !

• **Navires (Shp** – Ships) : qui transportent des marchandises.

• **Bateaux (Bts)** : même s'ils sont mus à la rame comme les galères, ils ne sont pas prévus pour éperonner leurs adversaires : on y trouve en particulier les drakkars en (S).

Un catalogue de listes d'armée

Arrêtons là les présentations, non sans signaler que les listes d'armées spécifiques à DBM sont elles aussi disponibles (en anglais) : en quatre volumes et 310 listes, elles couvrent plus de quatre millénaires de notre histoire, de l'antique Sumer aux Bourguignons de Charles le Téméraire. Quant à la règle DBM proprement dite, elle sera incessamment disponible en français [4], dans une excellente traduction, effectuée par un joueur français habitué des tables de jeu et non par un agrégé d'anglais ne connaissant rien au jeu d'histoire. ❐

4. Pas de confirmation de date de sortie à l'heure où nous mettons sous presse. Patience, patience...

DBA (De Bellis Antiquitatis), une saine introduction au jeu de figurine

La règle *De Bellis Antiquitatis* (DBA), précurseur de DBM, est un véritable bijou de simplicité. Avec un investissement minime (12 éléments par armée), elle permet de débuter dans le jeu avec figurines de manière quasi immédiate. Depuis 1990, date de sa parution commerciale, DBA est devenu un véritable phénomène outre-Manche, à preuve le nombre d'adaptations que les revues anglo-saxonnes offrent pour couvrir la Renaissance, l'Empire, la guerre de Sécession, les Zoulous ou même les batailles navales au temps des trirèmes.

Pourquoi un tel engouement ? En premier lieu parce que DBA concentre en vingt pages les idées novatrices développées par la suite dans DBM [1]. Les règles de batailles proprement dites occupent… trois feuillets du livret; comptez en autant pour les règles de campagne. Le reste rassemble l'introduction, la présentation des troupes, des terrains et plus de deux cents listes d'armée, chacune énumérant les types de figurines — cavaliers, piquiers, archers, etc. — composant l'armée et précisant quels sont les ennemis historiques de cette armée.

La grande force de DBA réside dans son extrême jouabilité qui permet à un novice d'assimiler les mécanismes de jeu en une demi-heure, voire en une dizaine de minutes s'il est guidé par un ancien. Les parties sont vives et courtes — un quart d'heure en cas de choc frontal, jusqu'à une heure si les deux adversaires manœuvrent —, le tout sur un champ clos de seulement 60 cm de côté. Une place moindre que celle occupée par la plupart des jeux sur carte.

En fait, il n'est plus nécessaire d'aligner des masses importantes de figurines pour jouer et s'amuser. Au plus une cinquantaine de miniatures forment une armée, soit de cent à cent cinquante francs au cours actuel de la figurine de 15 mm. Conséquence immédiate et non négligeable, le temps consacré à la peinture est réduit. L'étudiant désargenté et le père de famille pris par sa vie familiale y trouveront tous deux leur compte.

Tant par la quantité raisonnable des figurines que par la surface réduite de jeu et par la légèreté des règles, DBA est un poids plume qui constitue naturellement le bon choix pour débuter et découvrir le plaisir de « pousser la figurine ». Par ailleurs, elle constitue une bonne introduction aux concepts détaillés dans DBM. Elle offre aussi une réelle richesse tactique qui est à même de satisfaire un habitué du jeu d'histoire souhaitant s'offrir à moindre frais des armées antiques, médiévales ou mêmes « exotiques » [2] en se procurant les extensions pour les périodes plus récentes.

Il existe néanmoins un inconvénient : la règle n'a jamais été — officiellement — traduite et, à moins de récupérer une des nombreuses traductions qui fleurissent sous le manteau, vous devrez assimiler quelques pages d'anglais, oh ! si peu, avant d'affronter votre adversaire.

La conquête de la Gaule avec *De Bellis Antiquitatis*

Pour ceux qui souhaitent assouvir leur passion naissante et se lancer sans attendre dans la constitution d'armées DBA, voici un duo classique de l'Histoire de France.

VERCINGÉTORIX
- 12 cavaliers (4 éléments)
- 18 guerriers (6 éléments)
- 2 javeliniers (un élément)
- 2 archers (un élément)

Au total : 34 figurines

CÉSAR
- 6 *Equites*, cavaliers romains (2 éléments)
- 3 cavaliers germains (un élément)
- 32 légionnaires (8 éléments)
- 2 javeliniers (un élément)

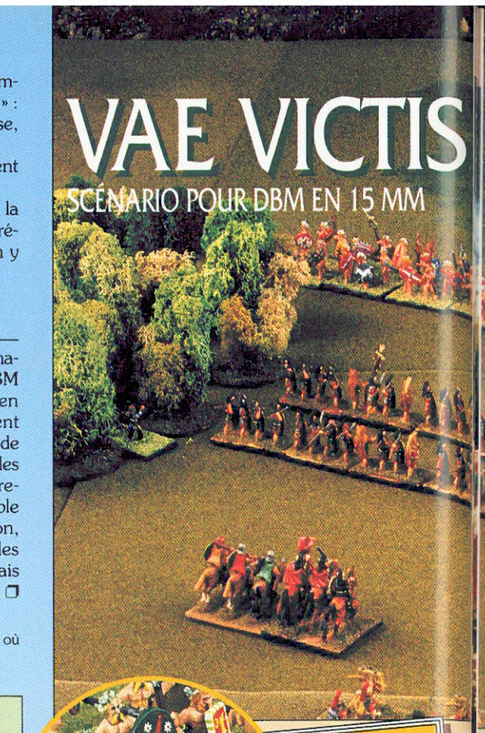
Au total : 43 figurines

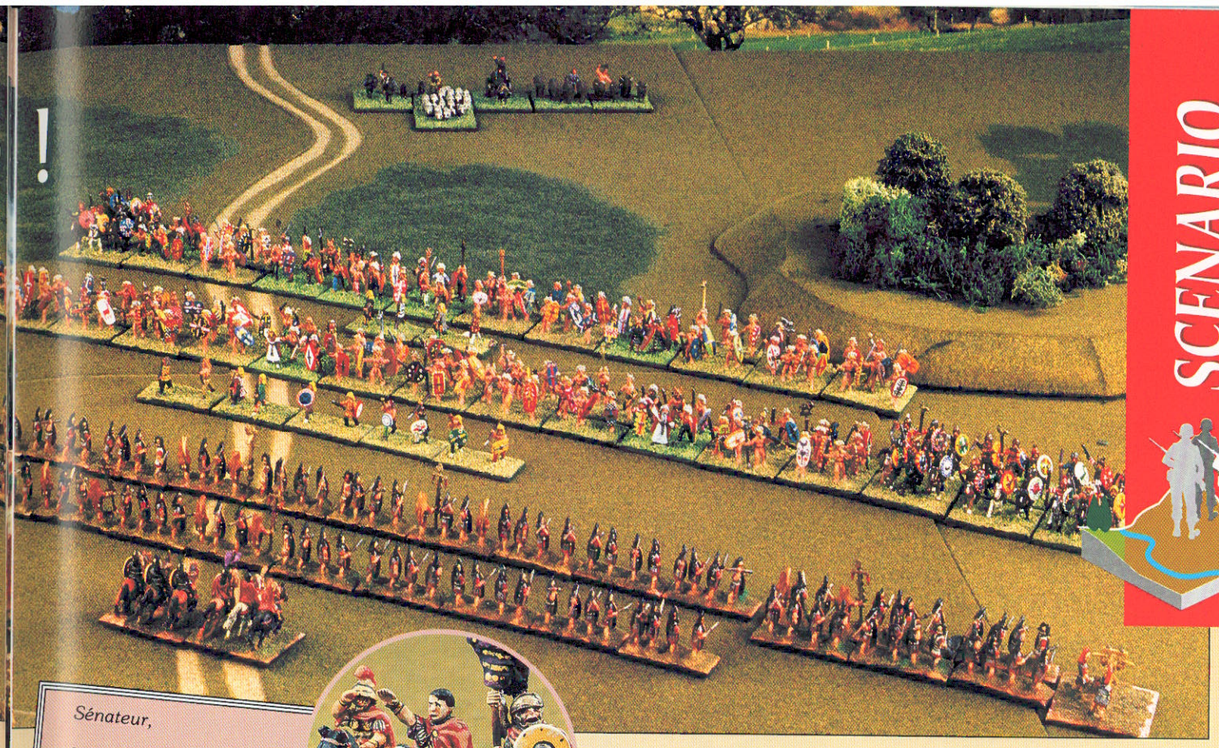
1. Les règles ne sont pas aussi riches que dans DBM : chaque armée ne possède qu'un seul général, les classes ne sont pas aussi nombreuses, il n'existe pas de distinctions entre réguliers et irréguliers, et troupes impétueuses ou de niveaux différents (S, O, I ou F) au sein d'une même classe. Mais, rassurez-vous, il reste assez de choses pour bien s'amuser.

2. DBM n'est pas vraiment la première déclinaison de DBA ; en effet *Hordes of the Things*, parue fin 1991, est prévue pour les combats de dragons, magiciens et autres bestioles fantasmagoriques.

VAE VICTIS !

SCÉNARIO POUR DBM EN 15 MM





SCENARIO

Noble Arverne,

L'envahisseur transalpin foule toujours le sol de notre bien-aimée patrie. Il faut le vaincre, le repousser. Rassemble tes clients et tes vassaux, porte-toi au devant du Romain. Je te confie un corps de cavalerie, et nos alliés lémovices ont promis de nous appuyer dans notre effort pour recouvrer notre liberté. Que les dieux nous assistent… Plutôt mourir libre que vivre esclave !

Vercingétorix

Sur ces fortes paroles, Vercingétorix et César en viendront aux mains. La suite a été racontée par le second dans le célèbre *De Bello Gallico*. Mais l'Histoire, pour vous, commence maintenant…

Le Romain est le défenseur, le Gaulois l'attaquant. Le corps de cavalerie gaulois *(voir ordre de bataille page 40)* doit obligatoirement effectuer une marche de flanc.

Le fortin romain est constitué de 10 éléments de fortifications temporaires et doit contenir les bagages de l'armée romaine. Le joueur romain organise ses corps comme il le souhaite. Lors de son déploiement, au moins la moitié de ses éléments doit se trouver à l'ouest de la rivière *(voir carte ci-contre)*.

Sénateur,

Les barbares tentent une nouvelle fois de se révolter, de porter le fer et le feu sur nos paisibles provinces. Il faut vaincre à tout jamais ces Celtes récalcitrants et leur barrer la route de Lugdunum. Pour cela, je te laisse le soin d'organiser les légions et les redoutables mercenaires germains. Les augures sont favorables, je ne doute pas que tu nous protégeras des méfaits gaulois.

Jules César

Toutes les autres règles de DBM sont applicables, y compris le risque que les Lémovices soient indignes de confiance (une chance sur trois), que la rivière soit peu profonde avec des berges non défendables (également une chance sur trois), etc. Le gagnant est déterminé de la manière usuelle à DBM.

Pour avantager le Gaulois :
- *un peu* : le corps de cavalerie n'effectue pas de marche de flanc;
- *beaucoup* : supprimer le bois.

Pour avantager le Romain :
- *un peu* : les fortifications peuvent être placées n'importe où dans la zone de déploiement romaine;
- *beaucoup* : changer les Lémovices en Eduens. Le corps allié gaulois est alors obligatoirement indigne de confiance.

Comme le montre l'ordre de bataille, les deux armées sont de budget égal (400 points, total habituellement joué en compétition [1]), mais le Gaulois aligne 80 % de figurines en plus : le coût individuel des réguliers est bien plus élevé que celui des irréguliers.

Des légionnaires vulnérables

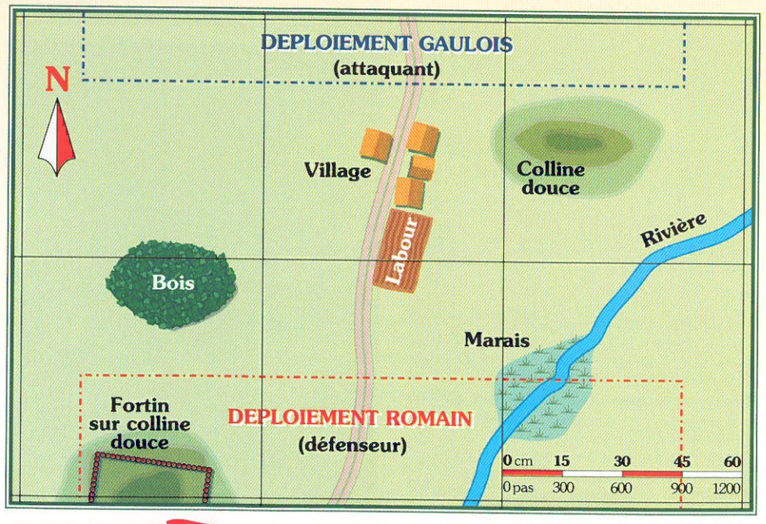
L'épine dorsale de l'armée romaine, le légionnaire, est très vulnérable aux bandes guerrières, en l'occurrence les Gaulois… Autrement dit, le combat risque d'être rude pour le camp romain. Néanmoins, rien n'est joué, d'autant plus que le Romain possède une solide position défensive. En fait, la partie se jouera sur la faculté que l'envoyé de César aura à « briser » la ligne gauloise grâce à ce terrain difficile, et aussi à l'aide d'embuscades, de ses balistes et de ses troupes auxiliaires — Germains et Gaulois renégats : tous les efforts transalpins doivent porter sur ce point, car si la ligne celte arrive unie au contact, la fureur de Toutatis s'abattra sur la légion… Veillez également à protéger les flancs, soit en les appuyant sur les obstacles naturels, soit en y positionnant des auxiliaires.

Lors du placement des légionnaires, jouez-les en deux lignes l'une derrière l'autre. Face à la cavalerie gauloise, le second rang se portera immédiatement au secours de la première; face aux guerriers à pied, le second rang restera en retrait, prêt à combler les trous qui apparaîtront dans la première ligne. La cavalerie germaine et son rang d'infanterie légère en appui sont supérieurs à la cavalerie gauloise, mais le travail demandé aux Rhénans est de taille : briser la ligne gauloise, protéger les flancs et contrer la cavalerie adverse… Des choix cruciaux en perspective.

Nos ancêtres, de fiers guerriers

La majorité des troupes gauloises est constituée de guerriers rapides, mais impétueux : la

1. Les deux armées respectent strictement les listes d'armées 11 *(Gallic 400 BC-50 BC)* et 44 *(Marian Roman 105 BC-25 BC)* du deuxième volume des listes WRG spécifiques à DBM.

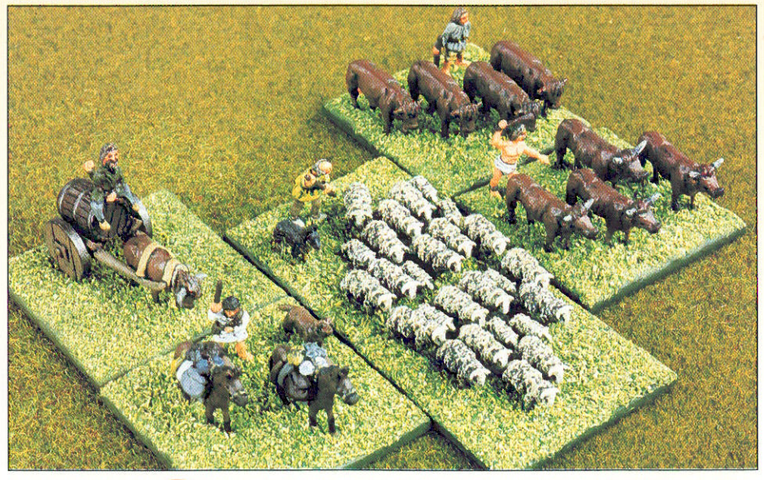


priorité absolue du Gaulois sera de garder le contrôle de tout son monde pour profiter de l'effet de masse au moment du choc. Le rôle des troupes d'appui — cavalerie et infanterie légère — dépendra des intentions romaines : ouvrir le chemin aux guerriers si les auxiliaires romains sont en première ligne, sinon, chercher à contourner les flancs.

La marche de flanc du corps de cavalerie gauloise peut s'avérer dévastatrice, si elle arrive en temps voulu. Lors du placement initial, prendre aussi en compte un éventuel jet de dé malheureux qui rendrait les Lémovices indignes de confiance : les alliés gaulois sont si versatiles… ❒

En haut. **Brandissant leurs boucliers peints, les cavaliers gaulois défient leurs adversaires. L'apparent désordre des légionnaires** *(ci-dessus)* **n'est pas dû à ces démonstrations de force, mais à la volonté de notre photographe de vous les montrer sous toutes leurs coutures.**

Ci-dessous. **Cavaliers romains et germains mercenaires se préparent eux aussi à la bataille. Enfin, élément indispensable à toute armée, les bagages, ici ceux des Gaulois. La cervoise peut couler à flot !** *(Figurines Donnington 15 mm peintes par Claude Chenuil et Robert Tisson).*



ORDRE DE BATAILLE

Armée gauloise

1er corps :			
• 1 général en chef	I/Cv (O)	17	17
• 1 cavalier	I/Cv (O)	7	7
• 40 guerriers	I/Wb (F)	3	120
• 5 javeliniers	I/Ps (S)	3	15
• 3 archers	I/Ps (O	2	6
Total : 46 [15,5]			
+ 2 éléments de bagages mobiles			
2 e corps :			
• 1 sous-général	I/Cv (O)	17	17
• 9 cavaliers	I/Cv (O)	7	63
Total : 10 [4]			
+ 2 éléments de bagages mobiles			
3 e corps (alliés lémovices) :			
• 1 général allié	I/Cv (O)	17	17
• 5 cavaliers	I/Cv (O)	7	35
• 30 guerriers	I/Wb (F)	3	90
• 3 javeliniers	I/Ps (S)	3	9
• 2 archers	I/Ps (O)	2	4
Total : 38,5 [13]			
+ 2 éléments de bagages mobiles			

Total : 400 points et 290 figurines [1] :
54 cavaliers (19 %) + 236 fantassins (81 %)

Armée romaine

• 3 généraux	R/Cv (O)	28	84
• 26 légionnaires	R/Bd (O)	7	182
• 6 balistes	R/Art (O)	8	48
• 10 fortifications temp.	R/TF	2	20
• 6 cavaliers germains	I/Cv (O)	7	42
• 6 javeliniers germains	I/Ps (S)	3	18
• 3 archers gaulois	I/Ps (O)	2	6
+ 6 éléments de bagages immobiles			

Total : 400 points et 161 figurines [1] :
27 cavaliers (17 %) + 122 fantassins (76 %) + 12 artilleurs (7 %)

1. Les armées sont données en nombre d'éléments (chacun comportant plusieurs figurines).

Sur le front de l'édition : LES BOÎTES, LES JEUX, LES RÈGLES

Avec *VaeVictis*, découvrez toute l'actualité du jeu d'histoire : l'analyse des nouveautés, les nouvelles des éditeurs et les projets de parution.

CLASH OF ARMS

Jeu avec figurines, combat aérien et nombreux projets, cet éditeur se développe dans toutes les directions.

The Rising Sun : combat naval pour figurines

Après *Clash of Armor*, règle pour figurines sur la Seconde Guerre mondiale, Clash of Arms nous propose un système de combat naval pour figurines, ***Command at Sea***, dont le premier module est ***The Rising Sun***, qui couvre la guerre du Pacifique de 1941 à 1943.

Le co-concepteur, Larry Bond, est l'auteur de *Harpoon*, probablement le jeu le plus connu sur les combats navals modernes, et qui est largement utilisé dans les écoles militaires américaines.

Le jeu comprend un livret de règles standard, une règle de base pour un démarrage rapide et un livret avec scénarios — dont Pearl Harbor, Midway et la campagne de Guadalcanal — et données techniques complètes sur les avions et les navires des deux belligérants. Deux planches de pions sont également incluses, pour permettre aux joueurs qui ne disposent pas de figurines en plomb de commencer rapidement.

Command at Sea se veut très réaliste sur les combats navals, et le système prend en compte un grand nombre de données techniques : portée des radars, multitude d'armes, détection sous-marine, torpilles, etc. Mais la règle elle-même est assez facile d'accès et, au-delà des questions purement techniques, le déroulement du jeu est relativement simple. De façon classique, les joueurs dirigent leurs navires par ordres écrits. Tant que les flottes ne se sont pas repérées, le tour représente 30 minutes puis, dès qu'un joueur est en mesure d'engager l'autre, le tour passe à 3 minutes de temps réel. Le rôle des avions est déterminant pour la détection et le combat.

Command at Sea ne nécessite pas obligatoirement un arbitre, mais il est évident que le jeu y gagne immanquablement en saveur. *The Rising Sun* est le premier module d'une série sur les combats navals de la Seconde Guerre et des extensions sont prévues sur la bataille de l'Atlantique ou de la Méditerranée. Par la richesse de sa documentation et par son système de jeu agréable, *Command at Sea* parviendra-t-il à détrôner *Amirauté*, ce bon vieux jeu de combat naval, d'origine française, et qui reste, malgré son âge, un modèle du genre ?

The Rising Sun : jeu en anglais, comprenant trois livrets de règles, 120 pions de navire et 240 pions d'avions. (Prix : 400 FF).

Over the Reich

Après *The Speed of Heat* sur le combat aérien moderne, J. D. Webster inaugure, avec son, nouveau ***Over the Reich***, une série sur la Seconde Guerre Mondiale, intitulée *Fighting Wings*. Ce créneau est déjà largement occupé par *Air Force* (Avalon Hill), la référence en matière de combat aérien, et il semble difficile de faire mieux.

Over the Reich traite des combats aériens à partir de 1943, alors que la Luftwaffe tente désespérément de protéger l'Allemagne des bombardements alliés.

Le système de jeu intègre de manière simple les caractéristiques techniques des avions. Chaque appareil dispose, selon sa vitesse, de *Points de vol*, qu'il dépense pour effectuer des manœuvres. A la différence de la majorité des jeux de combat aérien, les mouvements ne sont pas simultanés mais les avions se déplacent l'un après l'autre, selon leur initiative et leur maniabilité. De même, il n'y pas de tableau de manœuvres, au contraire de *Air Force* ou *Les Ailes de la gloire* (Oriflam), et il est difficile de juger des effets d'une manœuvre sur l'altitude, la vitesse ou la perte de contrôle d'un avion.

Les règles ne se limitent pas aux combats aériens purs, mais couvrent également les déplacements opérationnels de grandes formations d'avions, ce qui permet de mettre en place des campagnes plus longues, comme des missions de bombardements avec interception par des groupes de chasse.

A l'instar de *Command at Sea*, les données techniques sont très complètes, des caractéristiques des avions à leur armement. Quasiment tous les avions de la fin de la guerre sont représentés, comme les premiers avions de chasse à réaction allemands Me 262 ou Me 163. De nombreux scénarios historiques sont proposés, dont plusieurs missions de bombardement en solitaire. L'un de ces scénarios met d'ailleurs en scène Pierre Clostermann, as français et auteur du *Grand cirque*, dans une mission d'attaque au sol difficile.

Le prochain module de la série *Fighting Wings* est *Achtung — Spitfire !*, sur la bataille d'Angleterre en 1940. Il fonctionne sur le même système, et comprend 280 pions et 24 fiches techniques d'avion. Il ne sera pas nécessaire de posséder *Over the Reich* pour jouer à *Achtung — Spitfire !* Bonne chasse…

Over the Reich : jeu en anglais, comprenant deux livrets, 240 pions et une carte. (Prix : 400 FF).

Les batailles dans l'Age

Le prochain module annoncé dans la série *Les batailles dans l'Age* est ***La bataille de Coruna*** (Espagne, 16 janvier 1809). Le maréchal Soult doit empêcher l'évacuation du corps expéditionnaire britannique, celui-ci étant soutenu par les canons de la Royal Navy. Après avoir été limité à la campagne de 1815, le système semble donc devoir s'étendre à d'autres campagnes de l'Empereur. D'ailleurs, Clash of Arms envisage une série de jeux sur la campagne de 1813 (Lutzen, Bautzen, Dresden), sans plus de précision.

Clash of Armor

Après *Panzerkampfe*, un nouveau module est disponible pour *Clash of Armor*, la règle de jeu avec figurines sur la Seconde Guerre mondiale. Mais il s'agit en fait d'une extension qui déborde du cadre de ce conflit. ***From Golan to Sinaï*** comprend six scénarios historiques et toutes les règles nécessaires pour étendre le système aux trois guerres israélo-arabes, de 1956 à 1973.

Pour terminer, Clash of Arms annonce les projets suivants.

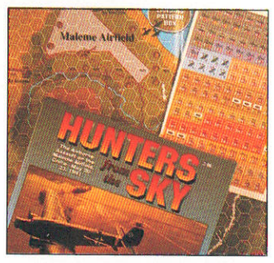
Le nouveau jeu de Kevin Zucker, un concepteur réputé pour ses jeux sur la guerre de Sécession, sera consacré à la période napoléonienne. ***1807 : The Eagles turn East*** traite la campagne de Napoléon en Pologne, avec les batailles de Pultosk-Golymin, Eylau et Friedland. Il comprend 3 cartes et 420 pions. Il doit être disponible très prochainement. Les pions sont similaires à ceux de la série *Les Batailles dans l'Age*.

Borodino 1941 permettra de jouer le coup d'arrêt décisif infligé à l'avance allemande sur Moscou par deux divisions soviétiques. Il s'agit d'un jeu à l'échelle de la compagnie, qui comprendra 280 pions et qui reprend le système d'*Aachen*. Disponible normalement en février 1995.

Zorndorf sera le prochain jeu de la série *Battles in the Age of Reason*, une série difficile à se procurer en France (le dernier jeu paru est *Kölin*). Il comprendra 3 cartes, 420 pions et il sera disponible vers juillet 1995.

THE GAMERS

En plus de la parution d'*Austerlitz* (voir notre article sur les nouveautés napoléoniennes, p. 16-17), The Gamers poursuit sa série *Tactical Combat* sur la Seconde Guerre mondiale.



Hunters from the Sky

Le 20 mai 1941, les Allemands lancent la première invasion entièrement aéroportée de l'histoire, en sautant sur la Crête. Pendant plusieurs jours, l'issue de la bataille est incertaine, alors que l'élite des Fallschirmjäger fait face à la défense opiniâtre des rudes Néo-Zélandais. Pour les forces allemandes, la clé de la victoire réside dans le contrôle de l'aéroport de Malème, qui leur permettra d'acheminer munitions et renforts de chasseurs de montagne depuis la Grèce. ***Hunters from the Sky*** permet de simuler ces journées de

NOUVEAU !

combats acharnés entre les meilleurs combattants des deux camps.

A l'échelle de la section, le jeu se concentre sur la prise de l'aéroport de Malème par le régiment d'élite *Sturm*. Il reprend le système de règles habituel de la série : les joueurs rédigent des ordres pour chaque compagnie ou groupement, et ils peuvent changer les missions des unités selon le niveau de commandement, le moral de la troupe, son engagement au combat, etc. Les jeux de cette série sont passionnants, même si les règles sont un peu sommaires et ne mettent pas en valeur les différences entre les véhicules.

Quatre scénarios sont proposés, de complexité croissante. Des règles spéciales couvrent les parachutages allemands, le soutien aérien, l'arrivée des renforts sur l'aéroport sous le feu ennemi, etc. La qualité du système de jeu alliée à l'intensité dramatique de cette bataille exceptionnelle font de *Hunters from the Sky* un excellent choix.

Par ailleurs, The Gamers annonce différentes nouveautés pour l'année prochaine : ***In their Quiet Fields*** (une réédition du premier jeu de la *Civil War, Brigade series*), ***Force Eagle's War*** (conflit hypothétique dans le Moyen-Orient, dans la série Tactical Combat), ***Tunisia*** (série *Operational Combat*), et ***Yom Kippour*** (campagne du Sinaï, 1973, dans la série standard, pour mai 1995).

3W

A la suite de *Ancients* — qui est d'ailleurs réédité en version luxe, comprenant les deux boîtes I et II —, l'éditeur 3W se lance dans la simulation de campagne antique.

Six against Rome

Comme la plupart des jeux de cet éditeur, ***Six against Rome*** est un jeu simple. Si 3W ne prétend en aucun cas faire des jeux complexes

ou hyper-réalistes, cet éditeur offre des produits plaisants, d'un bon rapport qualité prix.

Six against Rome simule la défense de l'Italie contre les invasions. On passe donc du raid gaulois de Brennus en 390 av. J.-C. (eh oui, ... *Vae Victis*...) à la conquête de l'Italie par les Ostrogoths au VI[e] siècle. Au total, six scénarios, d'où le titre. Car attention, malgré son nom, ce jeu n'est en aucun cas prévu pour six joueurs, mais bien pour deux.

En plus des batailles rangées habituelles, les joueurs peuvent établir des colonies et recruter des troupes. Quelques événements aléatoires mettent un peu de piment dans tout ça. *Six against Rome* ne prétend pas égaler *Imperium Romanum* et autres jeux grand-stratégiques mais l'ensemble est plaisant. Notons que la carte n'utilise pas d'hexagones, mais un système par zone, ce qui simplifie le mouvement.

Six against Rome : jeu en anglais, comprenant une carte recto-verso et 400 pions. (Prix : 250 FF.)

DECISION GAMES

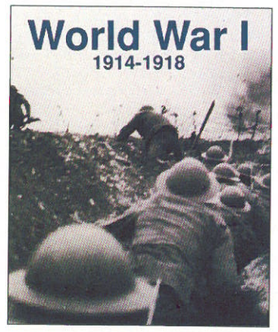
En mai 1994, Decision Games, qui publie l'excellent magazine *Strategy & Tactics*, a annoncé avec fracas le rachat de tous les jeux de la marque SPI, qui étaient détenus par TSR. Rappelons que SPI est une marque mythique du jeu d'histoire sur carte, à l'origine du développement de ce loisir avec Avalon Hill, l'autre précurseur. A partir du début des années soixante-dix, et ce pendant plus de dix ans, SPI a produit plusieurs centaines de jeux, la plupart dignes d'intérêt et certains véritablement superbes. Innovant sans cesse, proposant des « *monster games* » sur tous les sujets, SPI a marqué tous les passionnés du jeu d'histoire qui ont connu cette époque glorieuse. Mais des problèmes de gestion et un développement mal contrôlé ont mis un terme à l'aventure en 1982.

TSR avait alors racheté la marque, sans l'utiliser. Depuis, on attendait avec impatience le rachat du stock et des titres par une firme prête à reprendre le flambeau.

Decision Games s'apprête donc à rééditer une grande partie des meilleurs jeux de SPI, tout en écoulant probablement les anciens stocks. Nous pouvons donc espérer revoir, en version encore améliorée et mieux présentée si possible, des merveilles comme *City Fight*, *Lord of the Rings*, *Nato Division Commander*, *Empires of the Middles Ages*, et autres légendes. Mais dans l'immédiat, les deux premières sorties nous laissent sur notre faim.

World War I

World War I simule l'ensemble de la Première Guerre mondiale mais la carte représente presque uniquement le front Est et les Balkans. Le front Ouest se limite à quelques hexagones, où l'on trouve néanmoins Paris. Pour simuler une guerre de cette importance, le jeu ne comprend que 120 pions, marqueurs inclus, avec une représentation simpliste de armées. On comprend dans ces conditions que la règle soit très sommaire, six pages au total ! Malgré cela, et malgré un graphisme des pions totalement rétrograde, le jeu n'est pas dénué de bonnes idées.

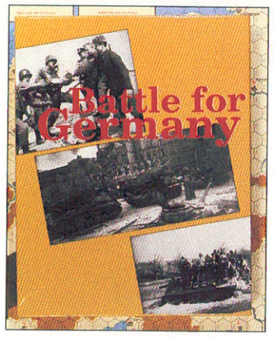


Chaque nation, de la France à la Roumanie, dispose de *Points de ressource* qui permettent de lever de nouvelles armées et déterminent l'ordre de jeu. En subissant des défaites militaires ou en perdant des territoires, une nation perd des *Points de ressource*, son moral s'effondre et elle peut passer sous le contrôle du joueur adverse. En conclusion, *World War I* est un jeu au contenu et à la présentation très simples, voire réellement dépassée, mais qui peut donner lieu à des parties plaisantes... ne serait-ce que pour le plaisir de jouer sur une carte SPI des grandes années. Les vétérans sont autorisés à verser une larme sur leur belle jeunesse.

World War I : jeu en anglais comprenant une carte et 120 pions. (Prix : 90 FF).

Battle for Germany

Battle for Germany est d'un autre calibre, même si la présentation reste très sobre. Les pions sont un peu plus travaillés, et la carte est toujours aussi agréable.



Le thème du jeu est assez passionnant : l'un des joueurs est l'Allié, l'autre joue le Russe — les unités allemandes étant contrôlées alternativement par l'un et l'autre. Nous sommes en décembre 1944 et le Reich de mille ans vit ses derniers mois. Mais la guerre froide se profile déjà et chaque joueur doit s'efforcer de conquérir le plus de territoire allemand, tout en empêchant le joueur adverse d'atteindre Berlin. Pour ce faire, les unités allemandes sur chaque front (est et ouest) sont dirigées par le joueur adverse, qui va s'efforcer de mettre des bâtons dans les roues de son « allié ». En aucun cas, les joueurs ne peuvent directement s'attaquer l'un l'autre. Une manière, somme toute réaliste, de simuler la fin de la guerre.

Certaines options permettent de jouer facilement à trois ou quatre, voire de faire s'affronter directement les armées alliées et l'armée rouge. Les règles elle-mêmes (mouvement et combat) sont des plus classiques.

Battle for Germany : jeu en anglais comprenant 120 pions et une carte. (Prix : 90 FF).

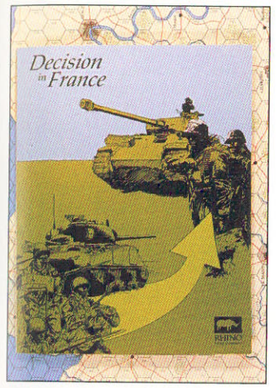
Deux autres rééditions SPI, ***Leningrad*** et ***Battles for the Ardennes*** — ce dernier permettant de jouer la bataille des Ardennes en 1940 et en 1944 —, seront disponibles très rapidement. Pour la suite, Decision Games nous annonce ***Wellington's Victory***, ***Cobra*** et ***Spies***. D'autre part, ***Rebels & Redcoats I*** et ***II***, deux nouveautés, sont prévues pour le début de l'année. Ces jeux traitent de la Guerre d'Indépendance américaine, en 13 batailles réparties sur deux boîtes.

RHINO GAMES

Pour finir, voici un jeu publié par Rhino Games, un petit éditeur américain. ***Decision in France*** traite, à l'échelle divisionnaire, de la campagne de France à partir du 25 juin 1944, un thème très, très exploité depuis le Cinquantenaire du Débarquement.

Vendu sous pochette plastique, *Decision in France* comprend 400 pions. Il ressemble aux jeux en encart disponibles dans les revues américaines comme *Command*. Malgré une sensation de déjà vu et une présentation beaucoup trop sobre, *Decision in France* est un jeu vraiment complet. En 16 pages de règles denses, il prend en compte les problèmes d'organisation des corps d'armée, différents types d'assaut ou l'emploi des réserves. Il propose également des règles complètes de ravitaillement et une excellente simplification du soutien aérien.

En fait, *Decision in France* est l'exemple d'un jeu valable, mais desservi par une présentation moyenne — surtout pour le texte, où les règles, parfois difficiles, auraient mérité plus de clarté. En revanche, le système de jeu soutient presque la comparaison avec une merveille comme *Lost Victory* (GMT), ce qui n'est pas peu dire. Même si le sujet est un peu trop connu pour soulever l'enthousiasme, *Decision in France* vaut le détour.



Decision in France : jeu en anglais comprenant 400 pions et une carte. (Prix : 180 FF).

... et du combat aérien

Air Power est une revue qui traite exclusivement des jeux de combats aériens publiés par Clash of Arms et GDW : *Over the Reich*, *The Speed of Heat* et *Air Superiority*. On y trouve scénarios, nouveaux avions, aides de jeu, etc.

Elle s'intéresse également à l'actualité de l'aviation, mais ne parle pas d'autres jeux, comme *Air Force* ou *Flight Leader*.

La parution est bimestrielle, l'abonnement est à $14 par an.

Air Power Publications, 1395 Kelly Green Dr., Ann Arbor, MI 48103, USA.

La revue du combat naval

The *Naval Sitrep* est un fanzine qui traite de tous les jeux de combats navals, sur carte ou avec figurines, de 1895 à nos jours. Tous les trimestres, il propose des articles, scénarios et extensions pour *Command at Sea*, *Harpoon*, *Kitbash Corner*, et d'autres

Il comprend également des ordres de batailles et toutes les nouveautés de figurines de navires. L'abonnement est à $15 par an.

The Naval Sitrep : The Viking Forge, 1727, Theresa Lane, Powhatan, Virginia 23139, USA.

JEUX DE CARTES

Dixie

L'engouement actuel pour les jeux de carte à thème fantastique venus d'outre-Atlantique — genre *Magic*, *Spellfire* et autres — a d'heureuses retombées sur le domaine historique. ***Dixie***, jeu sur la guerre de Sécession — plus précisément la bataille de Bull Run en 1861 —, sorti en France début janvier 1995, est une synthèse réussie entre le jeu de cartes classique et le jeu d'histoire.

Jeu de cartes, il en possède toutes les caractéristiques, notamment l'attrait essentiel d'un prix modique : un paquet de 60 cartes en couleurs pour 70 F environ. A l'intérieur, 30 cartes pour l'Union et 30 pour la Confédération : de l'infanterie et de l'artillerie, un peu de cavalerie et des généraux qui ajoutent des points de moral en attaque et en défense.

A côté de ces cartes constituant « l'ordre de bataille » et dont la valeur est fonction du modèle historique représenté, vous disposez aussi d'un nombre aléatoire de cartes de terrain (collines, bois, localités) et de quelques cartes dites « spéciales » qui permettent de favoriser votre tactique (prise de flanc, arrivée opportune de renforts, passage de gués, etc.), d'impressionner l'adversaire (grâce au fameux « Rebel Yell », si vous jouez sudiste) ou de retourner ses feux contre lui (confusion d'uniformes : à Bull Run, nombre d'unités nordistes étaient en gris et sudistes en bleu !).

Jeu d'histoire aussi, *Dixie* reproduit, de façon schématique, un champ de bataille que les cartes de terrain, placées au tout début du jeu, vont configurer de manière chaque fois différente, en rendant tel secteur plus ou moins approprié à l'attaque ou à la défense. La mécanique est, elle aussi, typique du jeu d'histoire : les deux armées sont déployées face à face en ligne de bataille (au début, de façon masquée) avec un centre et deux ailes, chaque secteur ne pouvant accueillir qu'une force de quatre cartes maximum d'unités combattantes. Le reste, conservé dans la main du joueur ou tiré peu à peu de la pioche, assurera l'alimentation de la bataille et la réserve stratégique.

L'affrontement des deux armées alignées est réalisé par des jets de dés à six faces employés tant pour les feux (l'artillerie tire à distance, l'infanterie et la cavalerie seulement au contact) et les charges que pour le moral. Les chocs sont usuellement frontaux, mais gare aux prises de flanc, toujours possibles même sans la botte spéciale. Si la manœuvre réussit, l'attaque de flanc jointe à une attaque de front permet de concentrer jusqu'au double de cartes sur l'une ou l'autre aile. Attaqué dans ces conditions, vous avez un tour de répit pour faire donner la réserve... s'il vous en reste une !

Dixie est un jeu à la fois amusant, intelligent et accessible à tous. C'est une forme idéale d'initiation au jeu d'histoire : cinq minutes pour apprendre, de 30 minutes à une heure de jeu avec attaques, contre-attaques, surprises tactiques et sueurs froides garanties.

Dernier bon point, *Dixie* n'est pas conçu avec l'esprit d'une surenchère mercantile : le jeu complet comporte 100 cartes différentes pour les Yankees et idem pour les Rebelles, mais chaque paquet (30 cartes de chaque camp) est bien équilibré. Avec un paquet, vous jouez sans problème. Avec deux, vous ajoutez de la diversité ou vous pouvez jouer une bataille plus importante sur un front plus large, à quatre ou cinq divisions. Vous pouvez bien sûr multiplier les achats pour collectionner les cartes (vous aurez alors de nombreux doubles) mais, ce qui est sain, il n'y a pas de surenchère pour la botte secrète ou le super-général-toujours-victorieux, pas de carte à tirage limité garantissant la victoire. C'est clair, honnête et équilibré. Sur *Dixie* souffle l'esprit du Vieux Sud. Pour *gentlemen* et *cavaliers* uniquement ! ❐

Merci au magasin L'Œuf Cube pour le soutien apporté à la réalisation de cette rubrique.

OSPREY MILITARY

A&C LIBRAIRIE

19, avenue de la République, 75011 Paris
Ouverture du mardi au samedi de 10 h à 19 h
Tél. : (1) 47.00.68.72 - Fax : (1) 40.21. 97.55.

CAMPAIGN SERIES

La série *« Osprey Campaign »* est composée d'ouvrages de 96 pages très illustrées, dont 26 en couleurs et 5 cartes tridimensionelles. Chacun de ces ouvrages très pratiques relate par le menu une grande bataille de l'histoire du monde. En anglais.

Chaque ouvrage **140 F franco**

N° 1.	Normandie, 1944	N° 18.	Guadalcanal, 1942
N° 2.	Austerlitz, 1805	N° 19.	Hattin, 1187
N° 3.	France, 1940	N° 20.	Iéna, 1806
N° 4.	Offensive du Têt, 1968	N° 21.	Gravelotte-Saint-Privat, 1870
N° 5.	Ardennes, 1944	N° 22.	Kadesh, 1300 BC
N° 6.	Balaclava, 1854	N° 23.	Khartoum, 1885
N° 7.	Alexandre le Grand	N° 24.	Arnhem, 1944
N° 8.	Gallipoli, 1915	N° 25.	Leipzig, 1813
N° 9.	Azincourt, 1415	N° 26.	Vicksburg, 1863
N° 10.	First Bull Run, 1861	N° 27.	Tel El Kebir, 1882
N° 11.	Kaiserschlacht, 1918	N° 28.	New Orleans, 1815
N° 12.	Culloden, 1746	N° 29.	Omdurman, 1898
N° 13.	Hastings, 1066	N° 30.	Midway, 1942
N° 14.	Les guerres zoulous, 1879	N° 31.	Yarmouk, 636
N° 15.	Waterloo, 1815	N° 32.	Antietam, 1862
N° 16.	Koursk, 1943	N° 33.	Wagram, 1809
N° 17.	Chickamauga, 1863	N° 34.	Poltava, 1709
		N° 35.	Plassey, 1757
		N° 36.	Cannes, 216 Av. J.C.

(Attention les titres sont ici francisés)

BON DE COMMANDE
A renvoyer rempli avec votre règlement à l'ordre de
Armes & Collections 19, avenue de la République
75011 PARIS
VAE VICTIS 01

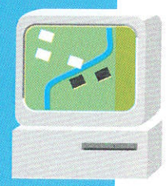
Veuillez m'adresser : **Réf.** **Prix**

❐ Mandat **Total :**
❐ Chèque bancaire
❐ CB n°
Date d'expiration ..... / ..... Signature

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
Code Postal ..... **Ville** .....
Tél. : .....

NOUVEAU !

STRATÉGIE INFORMATIQUE



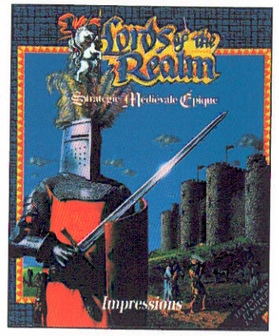
LES jeux informatiques représentent une évolution essentielle du jeu d'histoire. La possibilité de jouer en réseau — ce qui permet une représentation véritablement réaliste des problèmes de commandement—, et la capacité de traitement des ordinateurs — ce qui permet la prise en compte de logistiques complexes comme le ravitaillement des armées ou les mouvements cachés — donnent une nouvelle dimension à notre loisir.

Il va de soi que *VaeVictis* ne vous présentera ici que les jeux sur informatique à thème historico-militaire. De même, nous n'aborderons pas les jeux d'adresse ou d'arcade, comme les simulateurs de vol ou de combat de char, même si ceux-ci ont très souvent pour cadre des batailles ou des campagnes réelles. De tels jeux ne font presque jamais appel à une véritable réflexion stratégique et n'ont donc pas leur place ici.

LORDS OF THE REALM

Lords of the Realm met en scène six seigneurs féodaux en lutte pour la conquête du trône d'Angleterre.

En 1268, vous incarnez l'un d'entre eux et vous avez en charge un domaine féodal tout entier. Ce domaine comprend des serfs, des terres et des châteaux. A vous de lever des armées, de collecter des impôts et de protéger vos terres contre l'envahisseur



normand pour asseoir votre puissance et devenir roi d'Angleterre.

Le jeu offre la possibilité exceptionnelle de jouer à plusieurs (6 joueurs au maximum), ou à 2 par modem.

D'une jouabilité remarquable, *Lord of the Realm* se manipule entièrement à la souris et bénéficie d'un graphisme haut en couleurs.

Le scénario n'en est pas délaissé pour autant, car il permet les alliances et les trahisons entre joueurs. Les phases de combat sont résolues en fonction de la taille et de la qualité

La carte principale de *Lords of the Realm*. Les vaches et cultures indiquent les zones exploitées par les serfs de chaque seigneur.

des troupes. Les tactiques de combat permettent les sièges et les embuscades.

La société Impressions nous offre là un logiciel de bonne facture et doué d'une longue durée de vie.

Lords of the Realm : jeu en français pour système PC et Mac (courant 1995). Distribution par Ubisoft (Prix : 399 FF).

AVALON HILL

Après avoir inventé — avec le jeux *Tactics*, en 1957 — le jeu d'histoire moderne et réellement dominé ce marché pendant près de trente ans, Avalon Hill a changé l'année dernière son fusil d'épaule et s'est lancé sur le marché très concurrentiel du jeu informatique. L'ambition avoué du géant américain est de devenir le chef de file incontesté des jeux informatiques de stratégie.

Cette volonté de développement se traduit malheureusement par un intérêt diminué pour les jeux classiques sur carte qu'Avalon Hill paraît délaisser de plus en plus pour se concentrer sur les jeux informatiques. Ainsi va la vie et le progrès technologique. On pourra s'en consoler devant la qualité des produits que nous propose « *la vieille dame de Baltimore* » [1], le savoir-faire acquis avec le jeu sur carte bénéficiant au jeu informatique.

Pour l'année 1995, Avalon Hill nous annonce les nouveautés suivantes, que nous vous présenterons plus en détail au moment de leur sortie en France.

5th Fleet

5th Fleet est l'adaptation sur informatique de la fameuse série des jeux de combat naval sur carte du même nom (de Victory Games, filiale d'Avalon Hill). Ce jeu permet de contrôler une flotte dans le Golfe persique et l'Océan indien. Toutes les forces aéro-navales américaines et russes, mais aussi les navires de plusieurs autres puissances (France, Grande-Bretgne, Inde, etc.), sont à votre disposition. Le thème du jeu est assez pauvre puisque, faute de véritables ennemis, Avalon Hill nous ressort la menace russe vers les mers chaudes.

V for Victory

L'excellente série *V for Victory*, maintenant co-développée par Avalon Hill et Atomic, continue d'être étendue. Après *Crusader*, ***Stalingrad*** devrait être disponible en France dans les prochains mois. Comme à chaque nouvelle version de *V for Victory*, l'interface est améliorée. Les joueurs disposent de nouvelles options, comme celle de mener des reconnaissances aériennes. Les combats dans Stalingrad sont résolus sur une carte tactique plus détaillée.

Par ailleurs, ***Third Reich***, l'adaptation très attendue du fameux jeu sur carte, est annoncée pour 1995. Précisons que ce jeu était déjà prévu pour... 1993, et qu'il faut donc rester prudent sur la date exacte de sa sortie.

IRON CROSS

Sans aucun doute l'événement du début de l'année est la sortie de ***Iron Cross***, un jeu à l'échelle tactique sur la Seconde Guerre mondiale. Le joueur contrôle des groupes de combat dans de nombreux scénarios sur le front de l'Ouest en 1944.

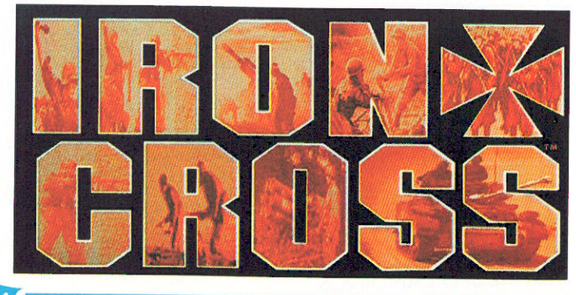
L'action se passe en temps réel, ce qui est souvent peu apprécié par les ludhistes [2], car ce mode de jeu exige plus d'habileté tactile et de réflexes mécaniques que de réflexion nécessaire à l'élaboration d'une véritable stratégie. Néanmoins, cela correspond bien aux combats à cette échelle. *Iron Cross* semble nettement inspiré du jeu sur carte *Squad Leader*. En tout cas, il prend position sur le marché alors que nous attendons toujours avec impatience *Beyond Squad Leader*, d'Avalon Hill, prévu pour ce printemps aux Etats-Unis et qui devrait être la véritable adaptation informatique du célèbre jeu tactique.

Iron Cross est enrichi de nombreux éléments graphiques (photos en haute résolution, images digitalisées des unités de l'époque et sons « authentiques »).

Iron Cross : jeu en anglais pour système PC et Mac. (Prix : 399 FF).

1. Surnom d'Avalon Hill, par référence à la ville où est installée la firme.

2. Celui qui joue à l'histoire (néologisme de notre fait). Voir notre article *Parlons hexagonal* dans le Journal de Marche en pages centrales, au dos de la carte.



NOUVEAU !

LA GRANDE PARADE DES FIGURINES

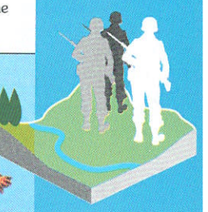
Les nouveautés en figurines ? Mais monsieur, il y a une revue pour ça !

Ce n'est pas si simple... Le monde de la figurine est extraordinairement divers et les amateurs sont eux-mêmes très sectorisés, selon qu'ils s'intéressent aux « figurines de collection » de taille [1] comprise entre 54 mm et 200 mm, ou aux « figurines de jeu » plus petites, qu'il s'agisse de 30 mm plat ou de ronde-bosse (relief) en 25 mm, 20 mm (compatible 1/72), 15 mm, 10 mm, voire 6 mm (compatible 1/300) et même 2 mm.

Mais le clivage entre figurines de collection et figurines de jeu n'est pas aussi tranché. On connaît des joueurs — assez rares il est vrai — manipulant des armées en 54 mm, et des collectionneurs — de plus en plus nombreux pour raison de coût et d'encombrement — qui succombent au charme du 25 mm. Celuici d'ailleurs, pour satisfaire au goût du détail, tend souvent vers le 30 mm. Enfin, récemment est né un standard intermédiaire, le 40 mm, adapté aussi bien à la collection qu'au jeu d'escarmouche.

Mais il faut bien se décider et créer une

1. La taille (ou standard) des figurines s'exprime en mm, des semelles à la hauteur des yeux.



L'EGYPTE ANTIQUE

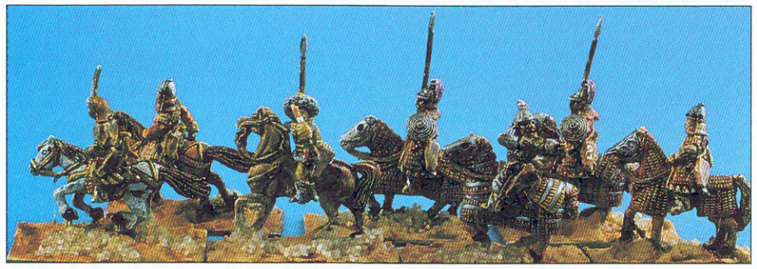
WARGAMES FOUNDRY 25 mm

Michael et Alan Perry, graveurs de cette splendide série comptant un nombre impressionnant de variantes (plus de 90 références), se sont livrés au préalable à un réel travail de documentation qui nous permet de disposer d'un très grand nombre d'étendards, d'instruments de musique et de boucliers parfaitements historiques.

Ces figurines évoquent le Nouvel Empire (18e et 19e dynasties), après la reconquête de l'Egypte, vers 1600 av. J.-C., contre les Hyksos qui l'occupaient depuis une centaine d'années. Sous le règne d'Ahmosis (1580-1557), l'armée égyptienne se structure; elle se dote de chariots de guerre, grâce à l'apport des envahisseurs hyksos, et d'archers en nombre. Un système de conscription est mis en place. Grâce à ces améliorations, les pharaons Aménophis Ier et Touthmosis III conquièrent la Libye, la Nubie, la Palestine et une partie de la Syrie. En 1469 a lieu la première bataille connue de l'histoire, à Megiddo en Palestine, où les Egyptiens triomphent du roi de Kadesh. Ces figurines, représentant l'armée égyptienne à l'époque de sa puissance, offrent aux joueurs l'occasion de diriger la première force militaire organisée de l'histoire.

(Photos Duncan Macfarlane)

Très belles réalisations d'un sculpteur français qui nous permet d'aligner des Mongols timourides en 15 mm. Ces farouches cavaliers ont combattu au service du khan Tamerlan (ou Timour) à la fin du XIV[e] siècle. D'origine tartare — et non mongole —, Tamerlan entreprit, de 1381 à 1405, d'égaler les conquêtes de Genghis Khan (XIII[e] siècle). Presque entièrement formées de cavaliers, les armées mongoles exigent une excellente maîtrise de la part des joueurs, mais elles offrent une maniabilité redoutable. *(Peinture J.-F. Lormant et Marcello Kramer, photos VaeVictis).*



ligne de partage, en politique concertée avec notre confrère *Figurines* [2]. Dans *VaeVictis*, nous aborderons le 25 mm et tous les standards plus petits, c'est-à-dire toutes les figurines *plutôt* destinées au jeu.

Cette rubrique sera assurée avec le concours de deux grands noms du jeu avec figurines. Notre confrère britannique Duncan Macfarlane, photographe, éditeur et rédacteur en chef de *Wargames Illustrated*, nous proposera une très large vitrine de ce qui se fait outre-Manche. Et Marcello Kramer, spécialiste bien connu en France, donnera le ton hexagonal qui convient. Bien entendu, tous les artisans, tous les créateurs et tous les détaillants spécialistes sont invités à nous présenter leurs nouveautés. Cette rubrique est là pour cela.

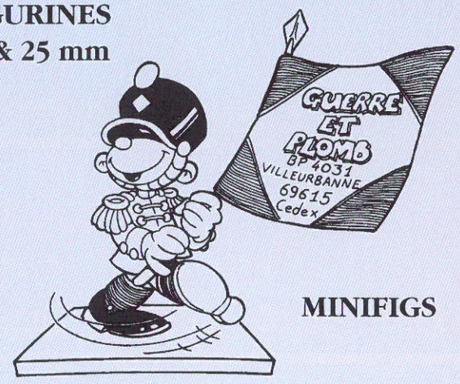
En ce qui concerne les nouveautés britanniques — c'est-à-dire 90 % du marché actuel —, nous ne pouvons jamais garantir qu'elles sont intégralement disponibles en France. Beaucoup de marques sont déjà distribuées, d'autres, nous l'espérons, le seront bientôt. Mais il ne faut jamais perdre de vue que la figurine de jeu d'histoire représente ce que nos amis anglais appellent une « *cottage industry* » (industrie à domicile) réalisée dans des conditions relativement artisanales. Ajoutons à cela un éventail de références quasi infini et un prix unitaire très modique... Rien de quoi faciliter la distribution à l'export, même avec le tunnel sous la Manche.

Cela dit, la *Grande parade des figurines* est d'abord un plaisir pour les yeux, accessible à tous, même à ceux qui ne jouent pas avec des miniatures. Ensuite, elle constitue, par sa simple consultation, un guide de peinture fort utile. Enfin — et c'est là notre vœu —, elle sera une incitation au développement en France de ce genre charmant qu'est la figurine de petite taille. Place à une parade qui, Histoire oblige, sera chronologique.

F.V.

2. Comme en serait-il autrement ? *VaeVictis* et *Figurines* sont toutes les deux publiées par Histoire & Collections. *Figurines*, paraissant tous les deux mois en alternance avec *VaeVictis*, traite avec une compétence absolue des figurines de collection et de concours à partir de 54 mm. La lecture en est recommandée à tout « pousseur de figurines » pour les conseils de peinture, les techniques à employer, etc.

FIGURINES
15 & 25 mm



MINIFIGS

Coupon à retourner à :

GUERRE & PLOMB
Distributeur MINIFIGS
BP 4031
69615 Villeurbanne Cedex

Nom, prénom : .....
Adresse : .....
.....
.....Tél. : .....

Souhaite recevoir :

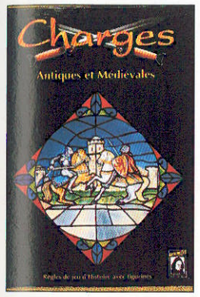
❒ **le lot " DECOUVERTE MINIFIGS " (notre sélection de 5 fig.) : 30 FF**
❒ le tarif Guerre & Plomb : gratuitement
❒ le catalogue MINIFIGS : 35 FF

Væ Victis — siret n° 389 843 228 00013

Servis par une nouvelle gravure et des attitudes très mobiles, ces deux Vikings sont prêts à trancher tout adversaire sur leur passage. Des figurines parfaites pour le jeu d'escarmouche. *(Peinture Alexis Tolmatchev, photo VaeVictis).*

Pour simuler les grandes conquêtes espagnoles en Amérique du Sud, voici une sélection de Conquistadors en 25 mm. La variété des figurines est encore renforcée par des couvre-chefs différents pour un même personnage. Des nouveautés aztèques sont disponibles chez le même fabricant. *(Photo Duncan Macfarlane).*

La guerre civile anglaise (1642-1651) est l'un des sujets favoris de nos voisins d'outre-Manche. La gamme *Redoubt*, entre autres fabricants, compte à elle seule plus de 300 références, dont ce superbe état-major. Même si le sujet est moins populaire en France, n'oublions pas que, dans *Vingt ans après* d'Alexandre Dumas, nos quatre mousquetaires se retrouvent impliqués dans cette guerre, deux contre deux. Un beau sujet à développer *(Photo Duncan Macfarlane).*



REGLE ANTIQUE MEDIEVALE

Charges

Editée par *Jeux Descartes*, ***Charges***, règle pour le jeu d'histoire antique et médiéval avec figurines, trouve ses origines dans la 5[e] de WRG, adaptée en France sous le titre de *La Flèche et l'Epée*. Cette nouvelle version est dans l'ensemble une adaptation de la 7[e] WRG, bien qu'il ne s'agisse en aucun cas d'une simple traduction.

Charges bénéficie d'une belle présentation, sous forme d'ouvrage relié avec couverture cartonnée. Un chapitre d'introduction est consacré aux problèmes de soclage et de préparation des armées et du terrain, une aide très appréciable pour les débutants en figurines. Mais le système de jeu lui-même est relativement complexe : en plus des ordres pour chaque unité, les joueurs doivent rédiger les déclarations de charge et les ruptures de mêlée. *Charges* est donc mieux adaptée à l'échelle 25 mm car, si la règle est entièrement compatible pour le 15 mm, il est difficile de maîtriser une armée importante avec ce système d'ordres.

Les unités sont différenciées par leur type, leur qualité, leur armement, leur moral et leur entraînement, ce qui permet une très grande variété. La règle propose d'ailleurs de très nombreuses règles spéciales et optionnelles (formations des unités, effet du temps, siège, règle de campagne) mais un manque se fait sentir pour les listes d'armées et les scénarios.

Alors que la tendance actuelle est à la jouabilité, *Charges* comblera ceux qui apprécient le réalisme et la diversité.

Alain Touller Figurines

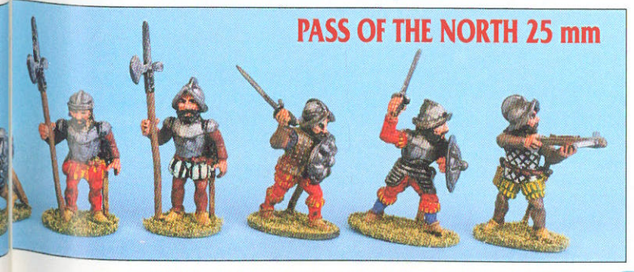
CRÉATEUR ET FABRICANT EN 15 ET 25 MM

25 MM : Hittites, Grecs, Macédoniens, Romains, Gaulois, Musulmans, Féodaux, Croisés, Médiévaux, Timourides, Chouans, Révolutions, Fantastiques.

15 MM : Scythes, Romains du Bas empire, Huns, Féodaux, peuples des steppes, Premier Empire (France, Pologne, Turquie)

Vente par correspondance.
Catalogue et tarifs disponibles contre 3 timbres.

ALAIN TOULLER FIGURINES
210, chemin de la Tourraque
06640 Saint Jeannet
Tél. : (16) 92 11 01 21



JEUX DESCARTES WAGRAM

LE SPÉCIALISTE DES JEUX ET DES FIGURINES HISTORIQUES

6, RUE MEISSONIER, 75017 PARIS
TEL. : 42.27.50.09 FAX : 42.27.20.81

DESCARTES BOUTIQUES

Tous les wargames sur cartes, français et américains, toutes les règles de jeu d'Histoire, toutes les figurines : 6 mm, 15mm, 25 mm, la documentation (*Osprey*), les drapeaux auto-collants, les décors (*Hovels*, *Argötik*), la peinture, les flocages, les pinceaux, le Milliput, etc.

JEU D'HISTOIRE AVEC FIGURINES

Lot N° 1 — CHARGES : règle antique-médiévale pour figurines 15 mm ou 25 mm ..... **159 F**

WARGAMES

Lot N° 2 — GRANDS STRATÈGES : jeu d'initiation sur carte, période napoléonienne ..... **280 F**

FIGURINES

NOUVEAUTÉS DIXON 25 mm

Lot N° 3 — Nouveautés de la gamme Sécession : 1 officier tombant blessé + 8 fantassins différents + 3 cavaliers ..... **138 F**

DOCUMENTATION

Toutes les collections **OSPREY** (**Men at Arms, Elite, Vanguard,** ouvrages d'uniformologie en anglais) et toute la collection **W.R.G.** (documentation militaire en anglais) sont disponibles.

Demandez notre catalogue

NOTRE MAGASIN EST OUVERT TOUS LES JOURS (SAUF LE DIMANCHE) DE 10 H à 19 H

Je désire recevoir :

Lot N° 1 ..... exemplaires au prix de **159 F** = ... **F**
Lot N° 2 ..... exemplaires au prix de **280 F** = ... **F**
Lot N° 3 ..... exemplaires au prix de **138 F** = ... **F**
Participation aux frais de port (envoi recommandé ou Colissimo) ..... **40,00 F**

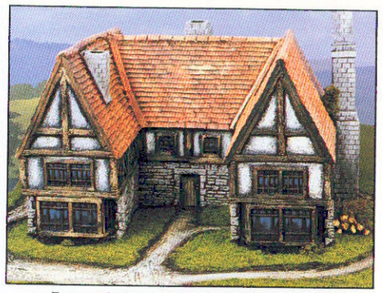
Ci-joint mon règlement de ..... **F**

à l'ordre de : **JEUX DESCARTES**

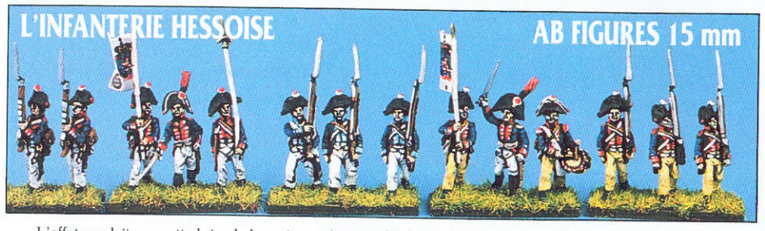
Nom..... **Prénom** .....
Adresse .....
.....
Code postal ..... **Ville** .....
Tél. : .....

VVFEV

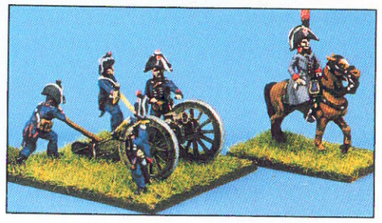
Toujours recherchées par les joueurs et les collectionneurs, quelques personnalités de l'Empire en 15 mm. De gauche à droite, un maréchal non précisé, l'Empereur et un colonel. *(Photo Duncan Macfarlane).*



Pour embellir une table de jeu et la rendre encore plus réaliste, voici une belle demeure anglaise en 25 mm réalisée en résine. *(Décor* Mayhem Miniatures, *photo Duncan Macfarlane).*



L'effet produit par cette brigade hessoise, présente à Wagram, illustre un travail d'ensemble dont la réalisation est sans défaut. Il s'agit, comme pour la batterie d'artillerie ci-contre, d'un travail de conversion à partir de Prussiens 1806-1807. *(Peinture et conversion par Alexis Tolmatchev, photo VaeVictis).*



Ci-contre.
Pour répondre à une recherche toujours plus exigeante de nouvelles attitudes dans les figurines, de nombreuses variantes sont présentées ici pour l'infanterie française sous l'Empire, en 15 mm : fusiliers, compagnie d'élite, commandement à pied et à cheval. Contrairement à la plupart des marques de figurines présentées dans ces pages, les figurines Old Glory proviennent des Etats-Unis. Par souci d'efficacité (c'est l'Amérique !), elles sont usuellement commercialisées par paquets de 100 figurines assorties. *(Peinture par Maxart, photo Duncan Macfarlane).*

ELITE MINIATURES

Des figurines 25 mm de qualité pour le collectionneur et le joueur.

Notre gamme : Français, Autrichiens, Russes et Prussiens pour l'Empire (1800 à 1809), Saxon (1800 à 1815), Britanniques en Espagne (Empire), Français et Britanniques (Guerre de Sept ans), Celtes et Romains des guerres puniques.

Nos prix : £0,50 par figurine (£0,60 pour figurine à cheval) - Artillerie : £2,50.

Frais d'envoi : 20%. Notre catalogue est disponible contre 3 coupons réponses internationaux ou £ 1,25.

Paiement par carte de crédit accepté.

Elite Miniatures : 26, Bowlease Gardens, Bessacarr, Doncaster, S. Yorkshire, DN4 6AP Royaume-Uni. Tél : (19-44) 302 53 0038

«GAMES BY MAIL»

Depuis 1976 «The Errata File», c'est nous aussi !

Vous cherchez un jeu ancien, un nouveau magazine, ou une pièce de collection ? Nous en avons beaucoup ! Les prix incluent les frais de port pour la plupart des destinations. Pour recevoir un exemplaire gratuit de notre catalogue (malheureusement en anglais), écrivez nous à :

Games by Mail/VV1, C.P. 8676, Ottawa (Ontario) Canada K1G 3J1
Télécopieur : +1 613-523-6893; Internet:70272.1055@compuserve.com

R E K

REK
64, rue de Bruxelles
62520 Le Touquet

La société Rek Editions propose le jeu d'histoire Héroïka

Héroïka. Le seul jeu d'histoire et de stratégie breveté pour figurines sur hexagones modulables, soutenu par l'Association des clubs Héroïka de France.

REK. Importateur et distributeur national de figurine en plomb 15 et 25 mm *Minifigs* (gros, demi-gros, détail). Possibilité de commander la figurine 15 ou 25 mm à l'unité.

Les prix les plus bas de France, le meilleur service après-vente, le spécialiste des décors de champs de bataille.

Distributeur des marques : Toulller - Pont- Métal Modèles - Les petits soldats de France.

Recevez gratuitement notre catalogue en appelant le 21 05 28 11.

R. C. 351 758 487

Grecs hellénistiques de Gladiator Games, 15 mm. Peinture par Alexis Tolmatchev.

CHAMP DE MARS

Le magasin du jeu de simulation historique

11, rue de Sévigné, 75004 Paris
Tél : (1) 48 04 01 02.
Ouvert du mardi au samedi de 11 h à 19 h.
(métro : Saint-Paul)

FIGURINES 6 À 25 MM : Old Glory, Front Rank, Battle Honours, Gladiator, Heroic & Ros, Dixon, FAA, TTG, Polly Oliver, Adler et sélections de Minifigs et de Freikorps.

MODELES RÉDUITS GHQ ET LANGTON : véhicules 1/285, navires 1/1200 (à voile) et 1/2400 (XX^{e} siècle).

DÉCORS
Règles de jeu, librairie historique.
Peintures de figurines et de décors sur commande.

JEUX D'HISTOIRE SUR CARTE

Vente également par correspondance.

Ci-contre.
Pour la Sainte Russie, en avant ! Ces figurines d'infanterie russe en 25 mm de chez *Front Rank* présentent une très grande variété dans les vêtements, les têtes et les attitudes. Avec enfin un officier d'infanterie à cheval. *(Peinture Special Forces, photo Duncan Macfarlane).*

Ci-dessous.
Même thème général, même effet de masse aussi attrayant, ces figurines d'infanterie russe portant bicorne permettent de jouer une période antérieure (jusqu'en 1802-1805). Elles sont aussi d'une sculpture sensiblement différente puisqu'il s'agit d'un autre fabricant britannique, Elite Miniatures. *(Peinture Peter Royle, photo Duncan Macfarlane).*

Ci-dessous.
Et voici l'infanterie française à la même taille, de nature à « percer le flanc » de l'ennemi. Ces fusiliers grenadiers d'un bataillon de la Jeune Garde (1806-1809) font montre d'un bel enthousiasme. La Jeune Garde est constituée de conscrits rassemblés autour d'un noyau de vétérans de la Vieille Garde. *(Peinture par Peter Morbey, photo Duncan Macfarlane).*

LA GUERRE SUR MER

LANGTON MINIATURES 1/1200

15 mm

Cette magnifique série de vaisseaux au 1/1200 offre une incomparable qualité d'exécution, y compris dans les moindres détails. Ces modèles sont disponibles soit à monter, soit assemblés, soit assemblés et peints. En plus d'une série sur les vaisseaux anglais, français et espagnols de l'époque napoléonienne, Langton propose des navires de la guerre de Sécession, de la 1re GM et de l'Antiquité. *(Peinture Langton).*

Ci-dessus. Egalement pour les amateurs de marine, voici, en 15 mm, une chaloupe **SDD**, premier élément prometteur d'une série de navires annoncée par ce fabricant, avec des rameurs **Peter Pig**. *(Peinture Marcello Kramer, photo VaeVictis).*

LA GUERRE DE SECESSION ET L'OUEST AMERICAIN — FIRST CORPS 25 mm

DIXON 25 mm

Ci-dessus. Soldats des Berdan Sharpshooters, unité nordiste de tireurs d'élite, habillée en vert chasseur. *(Peinture par Shaun Bryant, photo D. Macfarlane).*

A gauche. La figurine avec le cigare représente le général Grant en tenue civile. A gauche, un personnage idéal pour un règlement de comptes dans l'Ouest. *(Peinture Alexis Tolmatchev, photo VV).*

A droite. Une escouade de Sudistes avance prudemment en territoire hostile. Standard encore peu utilisé mais prometteur, le 10 mm fait ses premiers pas en France. *(Peinture Frédéric Thomasson, photo VV).*

FALCON 10 mm

LES GUERRES COLONIALES — IRREGULAR MINIATURES 15 mm

Ci-contre. Les mahadistes en révolte au Soudan... Menée par le mahadi Mohamed Ahmed, la rébellion des Derviches met le Soudan à feu et à sang en 1883. Ecrasant un contigent égyptien, les mahadistes font le siège de la place de Khartoum, commandée par le général Gordon « Pacha » — incarné par Charlton Heston dans le film *Khartoum*. La garnison est massacrée malgré l'envoi d'un corps expéditionnaire britannique. Sous le commandement du général Kitchener, la reconquête du Soudan, commencée en 1896, se termine par la bataille d'Omdurman deux ans plus tard, où les derviches fanatiques sont massacrés par le feu de l'artillerie et des mitrailleuses anglaises. Cette bataille voit la dernière charge de la cavalerie britannique. *(Peinture par Frédéric Thomasson, photo VV).*

RemarK

Belle illustration de la période coloniale britannique au Soudan, voici des éléments du 3rd Scot Guards. De quoi stopper les mahadistes, sinon les décourager ! (Figurines *Irregular Miniatures* 15 mm, peinture par Frédéric Thomasson).

UN GRAND CHOIX DE FIGURINES AU MEILLEUR RAPPORT QUALITÉ PRIX

Toutes échelles : 6, 15, 25 mm.
Toutes périodes : de l'Antiquité à la Seconde Guerre mondiale.
Figurines : **Irregular, Chariot, Touller, Hallmark, Figurehead.**
Peintures : **Color Party.**
Publications : **First Empire, Miniature Wargames.**

Vente par correspondance et demande de catalogues :

9, rue Thimonnier, 75009 Paris.
Tél. : (1) 42 85 05 35.

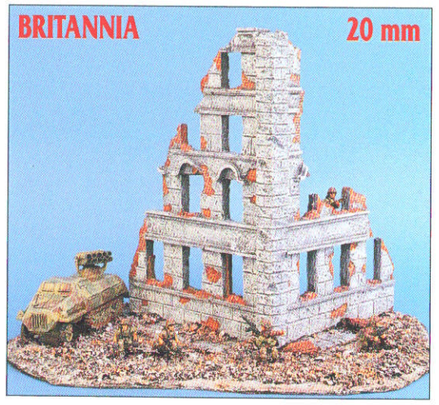
LA GUERRE DE TRANCHEES (1854-1918) — MONOLITH DESIGNS 25 mm

Ci-contre. Longtemps attendus, ces éléments de tranchée sont utilisables pour la guerre de Crimée comme pour 1914-1918. Il existe 9 éléments différents permettant de réaliser des lignes de défense très réalistes et soignées *(Photo Duncan Macfarlane).*

LA SECONDE GUERRE MONDIALE SKYTREX 1/200

A droite. Appuyés par un véhicule semi-chenillé lance-roquettes (15 cm Maultier Panzerwerfer), un groupe de Pz-Grenadier SS progresse au milieu des ruines. Le 20 mm, autrement dit le1/72-1/76, est le standard idéal pour le jeu d'escarmouche effectué aux plus petits échelons de combat *(Photo Duncan Macfarlane).*

BRITANNIA — 20 mm

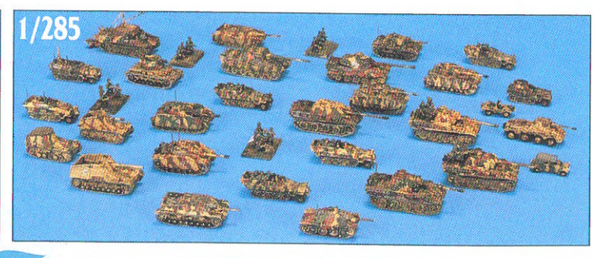


Ci-dessus. Le 1/200 (figurines de 9 mm) est une échelle encore peu connue en France. A tort car, pour 1939-1945 et la période moderne, elle offre un bon compromis entre le 1/300 (dont les figurines sont vraiment petites et noyées dans la masse, surtout si elles sont en couleur kaki) et le standard classique du 20 mm. Un seul fabricant anglais propose cette échelle, *Skytrex*, avec sa série action 1/200, une gamme extrêment vaste et constamment enrichie de nouveautés. Ici , une sélection complète des modèles disponibles pour l'armée française de 1940 *(Peinture et photo Olivier Saint-Lot).*

Ci-dessous. Très beau choix de modèles Seconde Guerre mondiale au 1/285. Ces véhicules *GHQ* sont d'une qualité et d'une précision remarquable pour cette échelle. On trouve, à gauche, des éléments d'une DB soviétique type 1943-1944, avec des T34/85, des chasseurs de chars SU-100 et SU-152 et les fameux *Orgues de Staline*, lance-roquettes montés sur camion Studebaker. Ci-dessous, des éléments d'une Pz.Div. allemande type 1944, avec, bien sûr, des Panther, de l'artillerie automotrice et un puissant Jagpanther *(Peinture Frédéric Machu et Patrice Brays, photo VV).*

GHQ

1/285



10e SALON DES JEUX

8-17 AVRIL 95

PORTE DE VERSAILLES - PARIS

HALL 1 - 10/19H - NOCTURNE VENDREDI 22 H

avec le 16ème Salon International de la Maquette et du Modèle Réduit

Lundi 10 Avril
8h/12h
réservé aux
professionnels
fermé au public

COMITE DES EXPOSITIONS DE PARIS - 55, quai Alphonse Le Gallo - BP 317 - 92105 BOULOGNE CEDEX - Tél. : (16-1) 49 09 60 82

VAE VICTIS

LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

NAPOLEON,

LE PLUS GRAND DES JOUEURS

N° 1 FEVRIER-MARS 1995
39 FF - 285 FB

Un jeu stratégique complet dans ce numéro

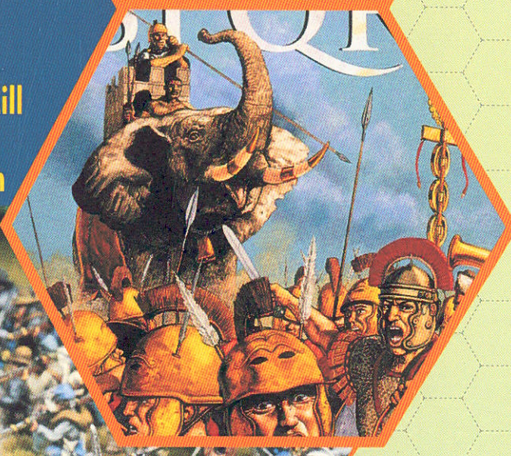
TUNISIE 1943

La campagne des cinq nations

carte 40 x 60
200 pions illustrés

JEUX AVEC FIGURINES

Sécession 15 mm : Gaine's Mill
DBM en antique médiéval
Nouveautés de 6 à 25 mm



JEUX SUR HEXAGONES

ASL : partisans à l'Est 1944
Rome : au delà de SPQR
Empire : le bon choix

JEUX SUR INFORMATIQUE

M 3360 - 1 - 39,00 F-RD

DEROULEMENT DE LA CAMPAGNE

Tour 1	Tour 2	Tour 3	Tour 4	Tour 5	Tour 6	Tour 7	Tour 8

ALGÉRIE

BIZERTE

TUNIS

Mateur

Tabarka

Beja

Souk-el-Khemis

Medjez-el-Bab

Souk-el-Arba

Teboursouk

Bou Arada

Pont-du-Fahs

Zaghouan

Le Kef

Siliana

Enfidaville

Ousseltia

Maktar

Sousse

Pichon

Kairouan

Niveau	
	Mer
	Rivière
0	Route principale
	Lac ou Sebkhett impassable
1	Oued asséché ou inondé
	Ville
2	Route secondaire
	Crête de montagne impassable
3	
	Chott Dépression désertique impassable

Thala
Sbiba
Fondouk
Tebessa
Hadjeb-
-el-
-Aioun
Sbeïtla
Kasserine
Faïd
Sfax
Maknassy
Gafsa
El
Guettar
Metlaoui
Tozeur
Gabès
CHOTT EL JERID

Service cartographique de *VaeVictis*

CARTE DES OPERATIONS DE TUNISIE 1943

0 km env. 10 20 30 40 km

© *VaeVictis*-Histoire & Collections 1995. Infographie François Vauvillier.

ARMÉE FRANÇAISE D'AFRIQUE

FFL

TOUR

MARQUEURS INTERALLIÉS (I)

ARMÉE ITALIENNE

ARMÉE ALLEMANDE (PANZERARMEE AFRIKA)

ARMÉE AMÉRICAINE

ARMÉE BRITANNIQUE ET DU COMMONWEALTH

MARQUEURS DES FORCES DE L'AXE

MARQUEURS INTERALLIÉS (II)

MARQUEURS COMMUNS

Axe de symétrie de la planche de pions (replier en sens inverse pour obtenir dos à dos le recto et le verso de chaque pion)

ASSEMBLAGE DES PIONS

1. Découper les pions par blocs de deux rangs, (recto et verso séparés) de préférence au cutter le long d'une règle métallique (protéger la surface de coupe).

2. Coller, au dos de chaque bloc de pions (recto et verso), deux rangs de ruban adhésif double-face (12 mm de large).

3. Intercaler entre le recto et le verso des pions, du carton fort (épaisseur 1 mm env.) coupé aux mêmes dimensions.

4. Après collage, achever le découpage des pions un à un avec les mêmes outils qu'au point 1.

PIONS ET MARQUEURS, CAMPAGNE DE TUNISIE 1943 *(recto)*

PIONS ET MARQUEURS, CAMPAGNE DE TUNISIE 1943 *(verso)*

© Vae Victis-Histoire & Collections 1995, Infographie François Vauvillier, Jean-Marie Mongin, Christophe Camillotte.